SAYI 1
ŞUBAT 1993
K.D.V. Dahil
12.000 TL

AMIGA DERGİSİ

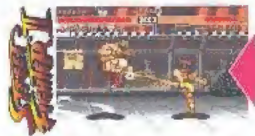
İÇERİDE:

AMIGA 4000

Yakından İnceleniyor. Merak ettiğiniz her şey, tüm detayları ile.

İnterlace

AMIGA 1200,
EMPLANT,
'93 Oyunları ...



Çok başarılı bir çalışma.



Tam çözüm !

SADECE AMIGA TAMAMEN AMIGA

DÜNYA YAZILIM

AMIGA - PC

! DİKKAT

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZIN İKİNCİ VERSİYONLARI ÇIKTI

OKUL ÖNCESİ

İLK ADIM (5 Disket)
- Sayılar, Harfler, Renkler ve Hayvanların Tanıtımı ve Testi

İLKOKUL

VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER -İlkokul 1
(4 Disket) -Uzunluk, Kısalık, Azlık, Çokluk vb. Kavramların Tanıtımı ve Testi

MATEMATİK		İlkokul 1	(1 Disket)	
DÖRT İŞLEM		İlkokul 1-5	(1 Disket)	
ÇARPIM TABLOSU		-İlkokul 1-5	(1 Disket)	
HAYAT BİLGİSİ	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2	(2 Disket)	- 1MB
TÜRKÇE	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2	(2 Disket)	- 1MB
MATEMATİK	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2	(2 Disket)	- 1MB
GENEL YETENEK	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2	(2 Disket)	- 1MB
HAYAT BİLGİSİ	(Kolejlere Hazırlık)	İlkokul 3	(2 Disket)	- 1MB
TÜRKÇE	(Kolejlere Hazırlık)	İlkokul 3	(2 Disket)	1MB
MATEMATİK	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 3	(2 Disket)	1MB
GENEL YETENEK	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 3	(2 Disket)	- 1MB
TÜRKÇE	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 4	(2 Disket)	- 1MB
SOSYAL BİLGİLER	(Kolejlere Hazırlık)	İlkokul 4	(2 Disket)	1MB
FEN BİLGİSİ	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 4	(2 Disket)	1MB
MATEMATİK	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 4	(2 Disket)	1MB
TÜRKÇE	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 5	(2 Disket)	- 1MB
SOSYAL BİLGİLER	(Kolejlere Hazırlık)	İlkokul 5	(2 Disket)	1MB
FEN BİLGİSİ	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 5	(2 Disket)	- 1MB
MATEMATİK	(Kolejlere Hazırlık)	İlkokul 5	(2 Disket)	1MB
TEMEL DERSLER	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2	(4 Disket)	- 1MB
	-Hayat Bilgisi/Türkçe/Matematik/Genel Yetenek			
TEMEL DERSLER	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 3	(4 Disket)	- 1MB
	-Hayat Bilgisi/Türkçe/Matematik/Genel Yetenek			
TEMEL DERSLER	(Kolejlere Hazırlık)	İlkokul 4	(4 Disket)	1MB
	-Matematik/Fen Bilgisi/Türkçe/Sosyal			
TEMEL DERSLER	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 5	(4 Disket)	- 1MB
	-Matematik/Fen Bilgisi/Türkçe/Sosyal			
MATEMATİK	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2-3-4-5	(4 Disket)	- 1MB
TÜRKÇE	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2-3-4-5	(4 Disket)	- 1MB
SOSYAL BİLGİLER	(Kolejlere Hazırlık)	-İlkokul 2-3-4-5	(5 Disket)	- 1MB

ANADOLU LİSELERİ ve KOLEJLERE HAZIRLIK
-Hediyeli özel set (9 Disket)
-Matematik/Sosyal Bilgiler/Hayat Bilgisi/Fen Bilgisi
-Türkçe/Dil Bilgisi/Genel Yetenek
-İlkokul 1/2/3/4/5/ Genel

ORTAOKUL

MATEMATİK	-Ortaokul 1	(2 Disket)	
MATEMATİK	-Ortaokul 2	(3 Disket)	
MATEMATİK	-Ortaokul 3	(2 Disket)	
İNGİLİZCE	-Ortaokul 1	(3 Disket)	
İNGİLİZCE	-Ortaokul 2	(2 Disket)	
FEN BİLGİSİ	-Ortaokul 1	(2 Disket)	
FEN BİLGİSİ	-Ortaokul 2	(2 Disket)	
FEN BİLGİSİ	-Ortaokul 3	(2 Disket)	
GEOMETRİ	-Ortaokul 1	(2 Disket)	- 1MB
GEOMETRİ	-Ortaokul 2	(2 Disket)	- 1MB
GEOMETRİ	-Ortaokul 3	(2 Disket)	- 1MB

LİSE

BİYOLOJİ	-Lise 1-2-3	(2 Disket)	- 1MB
TARİH	-Lise 1	(2 Disket)	- 1MB
MATEMATİK (Bölüm 1)	-Lise 2	(5 Disket)	- 1MB

GENEL

TÜM FORMÜLLER	-Ortaokul ve Lise	(4 Disket)	
ÖSS DENEME SINAVI 1		(3 Disket)	1MB
ÖSS DENEME SINAVI 2		(2 Disket)	- 1MB
ÖSS DENEME SINAVI 3		(3 Disket)	- 1MB
ÖYS Hazırlık ve Deneme Sınavı 1	-Çözüm örnekleri ile birlikte		
ÖYS Hazırlık ve Deneme Sınavı 2	-Çözüm örnekleri ile birlikte		

İNGİLİZCE ÖĞRETİM SERİLERİ

GOLDEN ENGLISH 1	-Konu anlatımlı, Testli (4 Disket)	- 1MB
GOLDEN ENGLISH 2	-Konu anlatımlı, Testli (5 Disket)	- 1MB
GOLDEN ENGLISH 3	-Konu anlatımlı, Testli (4 Disket)	- 1MB
GOLDEN ENGLISH 4	-Konu anlatımlı, Testli (6 Disket)	- 1MB
GOLDEN ENGLISH 5	-Konu anlatımlı, Testli (4 Disket)	- 1MB
GOLDEN ENGLISH 6	-Konu anlatımlı, Testli (5 Disket)	- 1MB
GOLDEN TEST	(5 Konu ile ilgili 500 soru)	

SÖZLÜK
İngilizce/Türkçe
-Türkçe/İngilizce (2 Disket)
-Sözlükte bulunmayan kelimeleri ekleyebilirsiniz
-15.000 kelime. 1MB

EĞLENCE- OYUN

BOYAMA KİTABI	-(1 Disket)	
OKSİJEN KOLLEKSİYON 1	-6 Oyun birarada (6 Disket)	- 1MB
1-KOBRA 2000	2-OLMADI BAŞTAN	3-GOOL
4-TEK KOLLU HAYDUT	5-RULET	6-FORONİ
ATOM KOLLEKSİYON 2	-3 Oyun birarada (3 Disket)	- 1MB
1-KAPTAN MEMO	2-UZAY DEVRİYESİ	3-SÜPER POKER

JOKER YAZILIM & METRO YAZILIM

Ürünlerimizi seçkin bilgisayar firmalarında bulabilirsiniz.

GENEL DAĞITIM
NOKTA LTD. ŞTİ.
Tunalı Hilmi Cad. Kuğulu İşhanı
A Blok No. 123 / 45
Kavaklıdere 06700 ANKARA
Tel: (4) 427 75 22 (5 Hat)
Fax : (4) 427 28 03

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
M. Celal Hallaç

Editör
Ersen Alptekin

Grafik Tasarım & Hazırlık
Ümit Ertek
Halil Bal

Kapak Tasarım & Hazırlık
Serdar Yetiş

Teknik Araştırma
Vedat Hallaç
Tolga Kahraman
Volkan Uçmak
Kıvılcım Hindistan

Reklam & Halkla İlişkiler
Hakan Timurkaynak

Mali İşler
Ufuk Ertek

Katkıda Bulunanlar
Gonca Güreken
Umut Çelenli
Emre Çelenli

Ankara Temsilcisi
Can Yalçın

Montaj
Turgut Tunçay

Film Çıkış
Kubbealtı Dizgi Merkezi

Renkayrımı
Ağaçkakan Ltd.

Baskı
Dilek Matbaası

Yönetim Yeri
Sakız Sokak Berkel Apt. No. 6/7 Kadıköy / İstanbul
Telefon : 9 (1) 349 96 35
Fax : 9 (1) 349 97 26
Yazışma Adresleri
P.K. : 41 - 81311 Bahariye / İstanbul
P.K. :148 - 06660 Küçükesat / Ankara
Reklam Rezervasyon
Telefon : 9 (1) 414 24 38

Editör'den



Merhaba,

Kısa bir aradan sonra tekrar beraberiz. Şimdi "Ne zaman tanışmıştık?" diye düşünüyorsunuzdur herhalde. Bizler sizlere yabancı değiliz. Aslında biz senelerdir o ya da bu dergide beraberdik. Birleştik, patronların sorumsuzluklarına son verdik. Özgürlüğümüzü ilan ettik.

Şimdiye kadar berbat dergiler çıkartıyoruz diye hep kendi kendimize kızdık. Sizler de eminim bizden daha fazla kızmışsınızdır Hatta çoğu zaman bunu gerek mektupla gerekse telefonla bizlere de bildirdiniz. Ama bütün bunlar eski patronlarla beraber geride kaldı. Artık diğer dergilerden geride kalan bizler kendi dergimizi çıkartıyoruz. Evet, birleştik ve güçlendik. Dergimiz profesyonel geçinen bir dergi değil, amatör ruhluyuz. Elimizden geleni yapacağız. Bir Amiga sahibi bizi nasıl okumak istiyorsa öyle olacağız.

Ülkemizde yaklaşık yirmi bin Amiga dergisi okuyucusu var. Sizce bu yirmi bin kişi daha iyi bir dergiyi hak etmiyorlar mı? Biz işte bunu amaçlıyoruz. Amiga okurlarına okunacak nitelikte bir dergi sunmak. Bunun kavgasını zaten senelerden beri veriyoruz. Nihayet doğruları kendi çıkardığımız dergide tüm yalınlığıyla ortaya koyabileceğiz. Bunun bizi nekadar memnun ettiğini tahmin bile edmezsiniz.

Gelelim bu sayıya. Bu ay ki tanıtımlarımızın arasında sizin için özel olarak hazırladığımız bir disketimiz var, Bu disketin içinde tamamen Public Domain oyunlar ve programlar bulunuyor. Geniş açıklamaları 16. sayfada bulabilirsiniz. Bundan sonra da her ay bu uygulamamıza devam edeceğiz. Yine bu sayımızda yeni çıkan bir çok oyunun tanıtımı var. Bunların yanı sıra Flashback ve Curse Of Enchantia'nın tam çözümleri yeralıyor. Arada sırada bu tür çözümler vereceğiz fakat fazla yer kaplamaları nedeniyle çoğunlukla bölümlere ayrılacak. Tanıtımlarda ise güncel oyunlar yer alacak.

Tabii ki herşey oyunlarla bitmiyor. Türkiye'den ve dünyanın her yerinden AMIGA için üretilen tüm yazılım ve donanımların tanıtımları, irtibat adresleri ve erişebildiğimiz tüm bilgileri sizlere sunacağız. Zaten bunları kendi açlığımızı gidermek için araştırıyoruz. Amacımız isteyen herkese erişebilmek ve ihtiyacı olanlara yardımcı olabilmek.

Birinci sayımızda, tüm imkansızlıklara rağmen, olabilecek en iyi AMIGA'yı hazırlamaya çalıştık. Umarız bizim hazırlarken duyduğumuz sevinci siz de okurken duyarsınız.

Dergimizin çıkmasında bizlerden yardım, ilgi ve desteklerini esirgemeyen, Sayın M. Ali Altaca ve Sayın Mustafa Arslantunalı (IDG/UFT), Sayın Halil Bal (Ekol Ajans), Sayın Selim Çavuşoğlu (Perka A.Ş.) ve Sayın Cengiz Çengeloğlu'na teşekkür ederiz.

ERSEN ALPTEKİN

İlan İndeksi

Directory

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler.

interlace

Yeni Amiga Masalarda



HIZ: 14 MHz 68020
PERFORMANS: AGA Grafikleri

Sadece birkaç ay önce Commodore yeni çizgisini gösteren "Multimedia Bilgisayarı" diye adlandırdıkları A4000'i tanıttı ve Amerika liste fiyatı $3699 olarak açıklandı. Bu fiyatla rakibi olan PC ve MAC'a karşı çok güçlendi.

Şimdi ise "Yeni Çizgi", fiyat alanında büyük bir geri adım atarak, masaüstü bilgisayarlar arasında tam gaz gidebileceği bir ürünü sunuyor. Aramıza yeni katılan A1200'ün Amerika liste fiyatı ise $699!

A500 ve A600'ün yerini alan yeni model, onların özelliklerinin geliştirilmesinin ötesinde, genişleme vaadediyor.

YENİ ÖZELLİKLER

Yeni özellikler sadece hız (14.32 MHz) ve grafik (AGA) gelişmelerini kapsamıyor. Bunların yanı sıra 2 MB çip mem, PCMCIA (600 ve CDTV'deki kredikartı slotlarının aynısı, anlaşılıyor ki yeni modellerin hepsinde bunlar destekleniyor), AmigaDos 3.0 (A4000'de kullanılan sistem) ve bir de CPU slotu var. Video portu da oldukça geniş alana hitab ediyor (RGBA, VGA, SVGA, Kompozit). Tabii nümerik klavye de eklenmiş bu yüzden A600'den biraz daha geniş.

CPU SLOT

Bu 150 pin slot, A500'lerde alttaki RAM slotunun bulunduğu yerde bulunuyor. Tabii biraz daha gelişmiş..

Sadece RAM veya pil destekli saat eklemek yerine, SCSI controller, CPU accelerator veya bir coprocessor takılabiliyor. 8MB ekleyerek toplam 10 MB'a çıkabiliyor.

ALIŞVERİŞ LİSTEME BİR TANE YAZIYORUM!

Bu kadar güzel özellikleri olan bir bilgisayarın ÖDENEBİLİR bir fiyatla satılması sevindirici. Ayrıca firmaların kısa sürede uyum sağlaması ve yeni ürünlerini hazırlaması çok sevindirici. Bunlara iki örnek vereceğim (zaten başkasına da gerek yok gibi); DPAINT 4.5 ve Zool. Dpaint AMIGA tarihinin en iyi çizim programı ve Zool'da son zamanların en popüler platform oyunu. Eh, arkasının da geleceğinden kuşkumuz yok.

Bu gerçi çok detaylı bir tanıtım değil. Sadece genel özelliklerinden bahsetmek istedik. Detaylarını mutlaka ***AMIGA Dergisi***'nde okuyacaksınız.

Sadece Amiga Alıp Gitmiyorsunuz

EMPLANT
BLITSOFT

Her bilgisayarda bir başka bilgisayarın emulasyonunu yapan çeşitli programlar veya kartlar geliştirilmiştir. Çeşitli yüzdelerde uyumluluklarla farklı farklı bilgisayarların benzetimi yapılmıştır ama şimdiye kadar bukadar iddialısı görülmemiştir.

SONSUZ EMULASYON!

Emplant herhangi bir bilgisayarı, AMIGA'nızın hızına bağlı olarak, emule edilebiliyor. Üstelik tüm gerekli olan şey ise bir software driver ve bilgisayarın romları. Tabii ki uyumluluk tamamen driver'a bağlı. Şu anda sadece (!) MAC IIx serisinin benzetimi yapılabiliyor fakat işin güzel yanı, rakibi A-MAX II PLUS'ın mono ekranda çalışmasına karşılık bu kart Amiga'nıza takılı herhangi bir 24 bit video kartı ve hızlandırıcı aletlerle gerçek MULTITASK çalışabiliyor. MAC'ın ROM'larına ise sadece bir kez ihtiyaç duyuyor.

Yakında MAC IIfx ve QUADRA bilgisayarlarının da listeye ekleneceği ve hatta sırada 386/486'ların da olduğu belirtiliyor. Esnek dizaynı sayesinde her bilgisayarın emulasyonunu yapabileceği belirtilirken buna C 64 bile dahil ediliyor.



Emplant'ın üzerinde hızlı MAC seri ve paralel portları, Apple Talk olanağı ve de hem Amiga'da hem de Mac'de kullanılabilen SCSI arabirimi yeralıyor. En güzeli ise, ufak eklemelerle, A4000 dahil, piyasacaki tüm Amiga'larla çalışabiliyor. Çok kısa bir süre sonra A1200'ün de bu listeye katılacağı müjdesi veriliyor.

1993'DE DAHA HIZLI, DAHA RENKLİ, DAHA GÜÇLÜ ...

Yeni kartlar, yeni bilgisayarlar, yeni ...

Hey, yeni oyunlar nerede? Kimse oyunlardan bahsetmiyor. Oyunlar gelmeden önce haberini vermeyeceksek ne anlamı var Interlace'ın? Üstelik AMIGA piyasaya, piyasa AMIGA'ya alıştıkça oyunlar çok daha kaliteli çıkmaya başladı. İsterseniz ileriye dönük çalışmalara bir göz atalım ve 1993 yılının ürünleri ile bir tanışalım. Ama tabii ki bunlar sadece bir kısmı. Bu kadarla kalacağını sanıyorsanız çok aldanıyorsunuz. Unutmadan, tabii ki bu oyunların tanıtımlarını yine "Tamamen AMIGA, Sadece AMIGA"da bulacaksınız, okumadan edemeyeceksiniz.



BATMAN RETURNS
Firma: KONAMI   Market: İlkbahar

Normalde Rage tarafından hazırlanacak olan BATMAN RETURNS, şimdi Denton Designs tarafından yapılmakta. Oyun kayan platform üzerine kurulmuş bir Beat'em Up. Beş ayrı kademe, Gotham Plaza'dan çatı kavgalarında, çeşitli sahnelerden sonra sonunda şehrin kanalizasyonunda Penguin'in yanıda geçiyor.

Programcı John Heap "Oyun bir miktar arcade stilinde yapıldı fakat, grafikleri ve arka planları olabildiğince dramatik hazırladık. Warner Bros, oyunun olabildiğince filmine benzemesini istedi. Bence oynanış biçimiyle Street Fighter II ile karşılaştırılabilir" dedi. SFII'yi gördüğümüze göre, BATMAN RETURNS çıkınca John'un sözlerini bizler de değerlendirebileceğiz. Oyunda Batman silahsız bırakılmamış. Batarang'ı, Batdisc'i ve ünlü silahı da yanında.

Dört kişiden oluşan Batman takımının işi bitirmek için üç ayı var. Buradan onlara başarılar diliyoruz.



LEMMINGS 2 THE TRIBES

Firma: PSYGNOSIS

Market: Kış Sonu

Bu Lemming'ler deli, bu lemming'ler süper, bu lemming'ler olağan üstü büyüleyici. Dayanamayacak, gecelerinizi AMIGA başında geçireceksiniz. Lemmings, "OH, NO MORE LEMMINGS" data disketiyle ününe ün katmıştı, fakat bu sefer kırıp geçirmeye geliyor. DMA designs küçük yaratıklara bu sefer çok daha fazla yetenek vermiş. Yerine göre balona biniyor, müzik çalıp dans ediyor, ok atıyor ve hatta kayak yapıyorlar. Harika bölümleri ve arka planlarını da bunlara ekleyince, oyun gerçekten de dibinizi düşürecek.

Konusuna gelince, kısaca bir adayı pasta dilimlerine bölerek burada yaşamak zorunda kalan oniki kabilenin buradan kurtulmaya çalışması ile ilgili. Tabii ki kurtarılmaları için sizin zeka ve yeteneklerinize ihtiyaçları var. Yardım edecek misiniz?

Yetkililer oyun hakkında sadece "Dikkat edin bağımlılık yaratır." diyebildiler.

Oyun çıktığında Billboard'da üst sıralarda yer alacağına bahse girebilirim.

LOBO
Firma: OCEAN   Market: Yaz Sonu

Lobo'da kim yahu? Yabancı çizgi romanları takip ediyor olsaydınız bilirdiniz. Alan 'Judge Dredd' Grant tarafından yaratılan Lobo, Yardım edemeyen fakat öldüren, parçalayan, yok eden ve gördüğü herşeyi patlatan bir yaratık. Ocean'dan Gary Bracey ise oyunun da bu kadar yırtıcı olacağını fakat çok gerçekçi olmaması ve oyuncuları etkilememesi için yüksek derecede komik olacağını vurguluyor.

Proje Jame Higgins'in ellerinde. Amiga'ya The Addams Family'yi getiren başarılı biri. Yetkililer oyunun tipi hakkında pek konuşmamakla birlikte sadece "DEĞİŞİK" olacağını vurguluyorlar. Bize de beklemek kalıyor.

APOCALYPSE
Firma: VIRGIN   Market: Yaz Başı

Uzun zamandır beklenen bir oyun. Daha önce hızlı bir helikopter Shoot'em Up olarak hazırlanan oyunun yenisinin çok büyük ve mükemmel bir oyun olacağı söyleniyor. Miracle'dan Delvin Sorell "Grafiklerin yaklaşık %90'ı ve programın da %50'sini tuttuk ve oyunu geliştirdik. Helikopteri de biraz yavaşlattık ki hızlı kayma esnasındaki bulanıklık kaybolsun." diyerek oyunun gerçekten çok iyi olacağını söyledi. Tabii ki biz sadece onun söylemesine bakmıyor ve oyunun çıkmasını bekliyoruz. Gerçek sonuç tanıtımı yapıldığında sarı kutularda belli olacak. Ama küçük bir sır vereyim, gerçekten de iyi olacağa benziyor. A'dan söylemesi.

BODY BLOWS

Firma: TEAM 17

Market: İlkbahar



Street Fighter II'nin başarısından sonra bu alandaki çalışmalarını yoğunlaştıran bir firma da Team 17 oldu. Martyn Brown, oyunun şimdiye kadar görülmüş tüm Beat'em Up'lardan çok daha iyi olacağını savunuyor. Kısaca özelliklerine gelince, 120 piksel yüksekliğinde 10 değişik karakter ve copper gölgeli hızlı ve 32 renk animasyonlar sayılabilir. Şimdiye kadar çıkan en iyi Beat'em Up olan Street Fighter II'yi rakip olarak görmediklerini söyleseler de "Oynanabilir bir oyun yapacağız" derken SFII'nin joystick kombinasyonlarından bahseder gibiler. Meraklandınız, değil mi? Biz de öyle. En iyisi birlikte bekleyelim ve görelim.

TÜRKİYE'DEN

MULTI ICE III PLUS (BİLTEK)



Multi Ice III Plus, diğerlerine göre oldukça ilerleme kaydetmiş bir model. Daha önceki versiyonlarında olduğu gibi, kendine özgü bit format kullanmıyor. AmigaDos ile tamamen uyumlu çalışıyor. Grafikleri çalarken hiç sorun çıkarmıyor, grafikler disketinize IFF formatında kaydediliyor. Tabii bunların hepsi Sample'lar ve müzikler için de geçerli. Ayrıca birçok işle uğraşmak zorunda kalmadan müzikleri modül olarak diskete atabiliyorsunuz. Bunların dışında, sample'lar için de oldukça iyi bir sistem oluşturulmuş. Audio Master benzeri bir programla hafızada sample'ları bulup beğendiğiniz kısımlarını kaydedebiliyorsunuz. Tabii isterseniz modül ve sample'lar üzerinde belli oranda değişiklikler yapabiliyorsunuz. Kartuşun üzerinde işinize yarayabilecek çeşitli utility'ler de mevcut. Dos disketleri için Dcopy, Dos formatı dışındaki disketler için de Burst Nibbler adında iki adet kopya programı bulunmakta. Virüs problemleri de düşünülmüş, freeze eder etmez hafıza virüs kontrolünden geçiriliyor, hatta hala şüpheleriniz varsa kendi kullanımınıza sunulan bir de virüs utility mevcut. Setmap programı sayesinde klavyenizde istediğiniz değişiklikleri yapmanız mümkün. Bunun en büyük faydasını ise alman klavyelerde göreceksiniz.

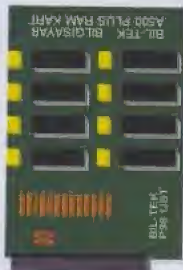
Kısaca üzerindeki programlar her türlü amaca hizmet edebilecek nitelikteler. Kartuşun freeze edemeyeceği program yok denecek kadar az. Freeze ettiğinizde hafızadaki oyun ya da programı istediğiniz miktarda sıkıştırarak tek dosyaya indirebiliyorsunuz. Bunun sayesinde Save edilemeyen programları istediğiniz zaman kaydedip yeri geldiğinde tekrar yükleme, harddisk'te çalışamayan programları ise tek dosyaya indirerek harddisk'e atabilme zevkine erişiyorsunuz. Yeni geliştirilmiş trainer komutlarıyla da oyunlarda hak, zaman ve enerji gibi problemleriniz kalmıyor.

KICKSTART INTERN ROM V2.04 (BİLTEK)



A500 sahipleri, 2.04 ROM sayesinde A500 PLUS programlarını sorunsuz kullanabiliyor. İstediğinizde 1.3 ve 2.04 ROM'lardan herhangi birini seçebiliyorsunuz. Bu sayede PLUS ile çalışmayan oyunlarla hiç bir probleminiz de kalmıyor. Eğer tam anlamıyla bir PLUS'ım olsun diyorsanız, değiştirmeniz gereken iki çip daha var. Bunlar AGNUS ve DENISE çipleri.

PLUS 2MB ÇİP RAM KARTI (BİLTEK)

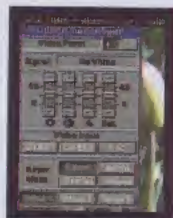


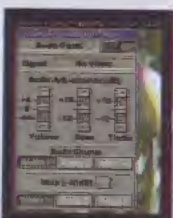
PLUS sahiplerinin büyük avantajı olan 2MB çip ram sayesinde daha çok grafik, animasyon ve müzik kullanım olanağı var. Ama tabii ki bunlar için 1MB olan chip ram'e 1MB daha ekleyerek toplam 2MB'a çıkmanız gerekiyor.

Biltek'in yeni PLUS 1MB kartı sayesinde buna erişmek mümkün. 2MB'a çıktığınızda, bilgisayarınızın tüm yeni çipleri bu avantajı kullanacak ve size hiç "Out Of Memory !" mesajı vermeyecektir.

G LOCK
GVP - AKAR Co.

Televizyon kanallarının artması ve Amiga'ların desktop video piyasasında 'keşfedilmesi' sonucunda, bu alanda kendilerini geliştirenlere yeni iş imkanları doğdu. Tabii ki bununla birlikte kaliteli ve makul fiyatlı bir genlock ihtiyacı belirdi. GVP'nin yeni genlock'u G Lock, bu alandaki boşluğu doldurabilecek niteliklere sahip ve de uygun fiyatlı, çok kullanışlı bir ürün. Tüm amiga modelleriyle uyumlu çalışabiliyor. PAL ve NTSC standartlarında çalışabildiği gibi, Secam konversiyonu da yapabiliyor.





Gerekli hard ve software :
G-lock, en az 512 Kb chip-ram, AmigaDOS 1.3 ve daha sonraki versiyonlar.

Ürün kullanımı :
★ A/B Roll (kayma) editing sistem
★ Ses ve görüntünün amiga grafikleriyle birleştirilmesi.
★ Tam ses ve video destekli multimedia seminerleri.
★ Başlık hazırlama
★ Prezentasyon (sunma)

Kullanıcılar :
★ Video hazırlayıcılar
★ Video sanatçıları.
★ Profesyonel multimedia hazırlayıcıları.

Özellikleri :	Kullanım :
PAL veya NTSC	Tam uyumlu
Tam. areXX bağlantılı ve CLI erişimli kontrol paneli	Ses ve video fonksiyonlarının mouse ile kontrolü
Çift girişli ses işlemcisi; volüm, bas ve tizlerin yazılımla kontrolü	Video prodüksiyonları için değişik ses kaynaklarının komple kontrolü. Multimedia uygulamalarına uygun.
Yazılımla seçilebilen iki kompozit giriş veya Y.C girişi	Kullanımdaki tüm video kaynaklarını destekler.
Y/C kompozit ve RGB çıkışlarının eş zamanlı kullanılabilmesi.	Formatlar arası çevirme mümkün kılar
RGB çıkışı YUV çıkışı olarak ayarlanabilir (yazılımla)	Profesyonel cihazlarla uyum sağlar
Video işlemci yazılımla parlaklık, kontrast renk doyumunu ayarlar.	Kaliteyi artırır ve özel efektler sağlar
Özel efekt için renk filtresi	Kırmızı, yeşil ve mavinin ayrı ayrı kontrolü.
SECAM kaynaklarını PAL'a çevirir	Mükemmel çevrim gerekli
Modlar: Sadece Amiga, sadece extern video, üstüste bindirme, fare bindirme, Amiga ECS/AA etkilerinin ilave kontrolü.	Video prodüksiyonu için efektler.
Slow scan digitizerler'la yazılım kontrollü RGB işlinler olarak çalışabilirsin. AREXX scripte beraber verilmektedir.	Renkli resim dijitizasyonu
Flicker fixer'la video görüntü ve interlace amiga çıkışının birleştirilmesi	Prodüktivite artışı
Genlock AREXX kontrolüdür	Basit kullanım.

By DevilaH



Konfor, hız ve dizayn harikası bir AMIGA sizlere nefes kesici yeteneklerini burada gösterecek, bu şovu sakın kaçırmayın !

TA TA TA TAAAAA

Karşınızda...

AMIGA 4000

Uzun zamandan beri yeni bir gelişme göstermeyen, eski sistemlerin yeni modellerini üreten Commodore firması sonunda yeni seri Amiga'ları piyasaya sürdü. Aslında daha önce A800, 2200, 4100, 4200 ve 4300'ün tasarımlarının yapıldığı haberi ve bu yeni modellerin özellikleri Commodore'dan bildirilmişti. Fakat beklenenlerin tersine 4000 serisi yerine tek bir A4000 modeli ve diğerlerinin yerine de mini 4000 sayılabilecek sürpriz bir Amiga modeli üretildi ve A1200 satışa sunuldu. Her iki makina da Commodore'un piyasadaki imajını yükseltecek özellik ve gelişimlere sahip.

Özellikle Amiga 4000 pek çok yönden kullanıcının ihtiyaçlarına cevap verebilecek bir makina. Herşey yenilenmiş ve ek pek çok özellik getirilmiş.

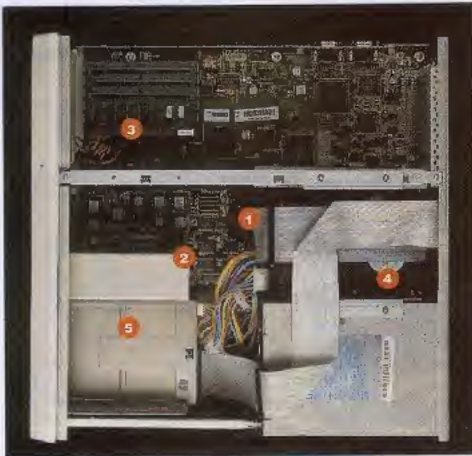
Hatırlarsınız firmanın ürettiği en son makina Amiga 600'dü. Gerçek bir ev bilgisayarı olarak tasarlanan ve bu amaçla piyasa sürülen 600, Commodore'un oyun ve iş makinalarını birbirinden ayırdetme yolunu seçtiğine dair ilk mesajı veriyordu ve yeni nesil makinaların çıkmasıyla bu kanı daha da güçlendi. Özellikle Amiga 4000 pek çok yönden kullanıcının ihtiyaçlarına cevap verebilecek bir makina. Herşey yenilenmiş ve ek pek çok özellik getirilmiş. İlk göze çarpan değişiklikler ise dış görünüşte. Klavye Amiga CDTV ninkiyle aynı, mouse ise tüm kullanıcılara azap veren garip mouse yerine gerçekten makinaya uygun hızlı bir yardımcı, drive artık 1.76 Mbyte diskleri formatlayabilen HD drive. Makina iç donanımına girdikçe A3000 ile arasındaki farklar ortaya çıkmakta. İlk olarak 3000'de olup 4000'de bulunmayanlar:

4000'in üzerinde 3000'e göre daha az konektör var. Sahip olduklarınız seri, paralel, ek disk sürücü ve video bağlantıları. SCSI portu, 31 Khz monitör çıkışı ve composite video çıkışı makina içinde yeralmıyor. 31Khz çıkış almak için ufak bir adaptöre ihtiyacınız var.

Amiga 4000'in kendinden çok fazla söz ettirmesinin ve begeni toplamasının en önemli nedeni yeni geliştirilen AA çipset'in sağladığı imkanlar.

4000'e ait ek özellikler ise şöyle:

CPU 68ec040, bu çip intel 80486SX çip'inin motorola modeli. Matematik ünitesi (FPU - Floating Point Unit) ve bellek yönetim ünitesi (MMU - Memory Management Unit) çıkartılmış durumda. Bunun tek sebebi ise makina fiyatını ucuzlatmak. Hemen belirtmek isterim makinanın dizaynı yapılırken gelecekte çıkabilecek güçlü çipler düşünülmüş ve CPU, board yerine ayrı bir slot üzerine yerleştirilmiş bu sayede 68050, 68060 veya üstü bir çip çıktığında makina üzerindeki çip'i çıkartıp yerine yenisini takma imkanına sahipsiniz.



1 - 68040 : Yeni AMIGA'nın kalbi. 25 MHz hızda çalışan merkezi işlemci

2 - AGA Chipset : Yeni özel çipset. AGA çipset sayesinde workbench 256 renkte çalışabiliyor.

3 - RAM Expansion : 32 bit çip memory. 16 Mbyte'a kadar yükseltilebiliyor.

4 - IDE Interface : SCSI'lere göre ucuz olan IDE hard disklerin kullanılabilmesi için arabirim.

5 - Floppy Sürücü : 1.76 Mbyte'a kadar disketlerinizi kullanabileceğiniz yüksek kapasiteli yeni disk sürücü.

Makinanın bellek desteği de güçlü tutulmuş. 4000 içeriden 32-bitlik SIMM'ler ile 16 Mbyte fast 2 Mbyte çip hafızaya çıkarılabilmekte. Board üzerindeki bulunan jumper sayesinde 8 Mbyte Çip Ram elde etmek de mümkün. Ayrıca 32-bit Zorro III slotlarının her biri 64 Mbyte Ram kontrol edebilmekte, 4 Zorro III slotu sayesinde 272 Mbyte fast ram'a çıkmak mümkün.

Dizaynı yapılırken gelecekte çıkabilecek güçlü çipler düşünülmüş ve CPU, board yerine ayrı bir slot üzerine yerleştirilmiş

Bilgisayar donanıma hard disk de dahil edilmiş. Makinayı aldığınızda 120 Mbyte hard diskiyle birlikte gelmekte. Ayrıca ikinci bir hard disk için de yer ayrılmış. Ancak daha fazlası için ek kontrol kartına ihtiyacınız var. Hard disk sürücüsü olarak da Seagate IDE kullanılmış. IDE sürücü, SCSI sürücüye göre daha ucuz ama biraz daha yavaş.

Müzikle ilgilenenler için ise 4000 herhangi bir yenilik getirmiyor. Amiga'nın eski modelleriyle ne yazık ki tamamen uyum içinde. 8 bit ve 4 kanal stereo.

Amiga 4000'in kendinden çok fazla söz ettirmesinin ve beğeni toplamasının en önemli nedeni, CPU ve hal... desteği yanı sıra yeni geliştirilen AA çip Set'in sağladığı imkanlardır. Bildiğiniz gibi eski Amiga'lar en fazla 6 bitplane grafik çizebilmekteydi. ECS çip Set'e sahip makinalarda da (Amiga 500 plus, Amiga 600 ve Amiga 3000) bu sınır aşılamamıştı. Ancak yeni geliştirilen AA çip seti, makinanızın 8 bitplane yani 256 renk çalışmasına imkan sağlamakta. Ayrıca çözünürlük de eski çip set çözünürlüklerine göre oldukça gelişmiş ve Süper VGA modları eklenmiş, bu modların tamamında 256 renk kullanmak mümkün.

Bu yeniliklere rağmen eski modları destekleyen programlarla herhangi bir uyumsuzluk oluşmaması için klasik Amiga grafik modları da yeni set tarafından desteklenmekte.

MOD	ÇÖZÜNÜRLÜK
Low Res	320 x256
Low Res Laced	320 x 1024
Low Res No Flicker	320 x 512
High Res	640 x 256
High Res Laced	640 x 1024
High Res No Flicker	640 x 512
Super High Res	1024 x 512
Super High Res Laced	1024 x 1024

Makina donanımına normal Amiga'lardaki Denise ve Agnus yerine iki yeni çip eklenmiş. Lisa ve Alice. Bu yeni özel çipler eski Amiga chiplerinin 4 katı, plus, 3000 ve 600 içinde bulunan ECS özel çiplerinin 2 katı hızda çalışmakta. Ayrıca flicker fixer görevini gerçekleştiren donanım da makina içinde yeralmakta (Süper Amber). Bu sayede görüntü titremesi ortadan kaldırılmış. Sprite sayısı da eski Amiga'lara göre artmış, artık 8 yerine 64 sprite'ınız var.

İşte Amiga 4000, makina pekçok açıdan mükemmel. Bilgisayar teknolojisinin getirdiği yeniliklerin pek çoğu donanıma dahil edilmiş. Verdiği imkanlara oranla fiyatı da makul düzeyde. (Amerika fiyatı 3600$). Yeni çip seti destekleyen programlar da makina ile birlikte piyasaya sürülmeye başlandı. Hatta AMIGA tarihinin en iyi ve köklü programı olan Deluxe Paint, AA çip seti destekleyen DP 4.5'in müjdesini de verebiliriz. Eski program arşivi güçlü olanlar için uyumsuzluk bir süre için problem olabilir. Ama bu sorun olsa bile yeni yazılımlarla kısa sürede giderileceği ortada. Bakalım Amiga'nın geleceği nasıl değişecek.

TOLGA KAHRAMAN

Acil Servis

Merhaba,

Yepyeni bir dergiye ve Acil Servis'e hoşgeldiniz. Çoğunuzun farkettiği gibi (!) ne eski dergilerimiz, ne "Dört Köşe" ne de "Okur Mektupları" artık yok. Yeni dergiye geçerken Dört Köşe'yi cebren ve hile ile Celal'in elinden alıp adını "Acil Servis"e çevirdim. Bundan sonra bu köşede Amiga ile ilgili bütün sorunlarınıza çare bulacağız. PPage'den Sculpt 4D'ye, assemblerdan C'ye, DMA'dan Blitter Nasty'ye kadar her türlü konuda sorunlarınıza bu köşede cevap bulabilirsiniz. Hakkında çok soru sorulan ve az bilindiğine kanaat getirdiğimiz konularda bir iki sayılık küçük köşeler açarak size yardımcı olmaya çalışacağız.

Her konuda dedim ama doğrusu 'oyun dışında her konuda' olacaktı. Bu köşeyi açmamızın amacı 'Street Fighter II geldi mi abi ?' diye kapımıza dayanananlara değil, Amiga'nın oyun dışında da kullanıldığını bilen ve bu uğraşında sorunlarla karşılaşan kullanıcılara yardım. Zira amacımız oyun dergisi olmak değil, Amiga'nın teknik yanlarını da tanıtan, her yönüyle doyurucu bir dergi sunmak. Tabii ki siz oyunseverleri de unutmayarak ARKA KAPI'yı hazırladık. Oyun konusunda yardım isteyenler de Can'dan destek bulabilirler.

Ayrıca "Nasıl oluyor da ilk sayıda okur mektubu cevaplayabiliyorsun?" sorularına maruz kalmamak için daha önceden cevaplayamadığımız 32 Kg. mektubun arasından şanslı mektupları seçtim.

Neyse şimdi ilk **Acil Servis** vakalarına bir göz atalım.

Amiga 500'de Workbench 2.0

Workbench 2.0 Amiga 500 ve 2000'lerde kullanılabiliyor mu ? Bu programı nasıl elde edip kullanabilirim ?

Selçuk İslamoğlu

1Mb hafızası olan bir A500'de bu işi yapmak mümkün. Bu işi yapan programın adı ise Zkick (Detaylı bilgi için Vedat Hallaç'ın gelecek sayıdaki Zkick Lkick ile KICKSTART 2.0 adlı makalesini okumalısınız). Bir PD olan bu programı dergimizden temin edebilirsiniz. A500'ü olup ta Kickstart 2.0 kullanamayanlara bir müjdem daha var, böyle software olarak yüklediğiniz kickstart ile bilgisayarınız hem WB2.0 kullanabilir hale geliyor hem de A500+ ın çıkardığı sorunları çıkarmıyor. Yalnız bu konuda iki sorun var. Birincisi 1Mb chipmem olan Fatter Agnus sahibi makinalarda resetleyince Kickstart gidiyor. Bu sadece kickstart 1.3'ün bir sorunu. Bir ikinci sorun ise hafıza yetersizliği. K2.0 çalıştırıldıktan sonra 1Mb bir A500'de 300K hafıza kalıyor. Hafızanız eğer içerden takılan hafıza ise 2Mb bile olsa aynı sorunla karşı karşıya kalıyorsunuz. Bu sorunu çözmek için şu anda bir program yazıyorum sanırım halledeceğim.

Boot

Boot etmek ne demektir. Booter ne işe yarar ?

Selçuk İslamoğlu

Boot etmek Amiga'nın açıldıktan sonra program kullanabilir hale gelmesi için bazı adreslerin düzenlenmesi ve disketin okunması olayı diye nitelendirilebilir (BootBlock yazısını, okudun mu?). Normalde (KS1.2 ve 1.3' de) Amiga external drivelara takılan disketlerden boot edemez. External bir drive dan boot edebilmek için Amiga'nın giriş/çıkış işlemlerini kontrol eden CIA çipinin ayaklarından bazıları bağlanır. Bu işi yapan donanım parçasına booter denilir.

Sesler ve Amiga

Oyun programlarında grafikler ve sesler nasıl yapılıyor ? Hazır programlarla yapılıyorsa bunları programlarımda nasıl kullanabilirim ?

Ali Yüksel

Bu iki sorunun cevabı en az birkaç dergiyi doldurur. Bu yüzden biraz yüzeysel cevap vermek durumundayım. Amiga'da grafikler için %90 Deluxe Paint kullanılıyor. Bu programın verdiği çıktılar ya direkt olarak IFF formunda ya da Raw olarak programlarda kullanılıyor. Sesler ise sound sampler'lar ve müzik programları aracılığı ile çalınıyor. Bu programlar ProTracker, SoundMon, TFMX, Future Composer gibi oldukça fazla çeşitte. Bunların her birinin yaptığı müzikleri çalmak için özel replay rutinleri var. Kendi programınızda bunları çaldırmak için bu rutinleri ekleyip kullanıyorsunuz.

Amiga ve Hız

Amiga'nın hızını en fazla ne kadar arttırabilirim ve maliyeti ne olur ?

Ali Yüksel

Her şeyden önce hangi Amiga'dan söz ediyorsunuz ? Şu anda piyasada sekiz çeşit Amiga var ve her birinin hızlandırıcıları değişik fiyatta. Daha çok kişiye hitap etmek amacıyla A500'den bahsedeceğim. Hızı ve fiatlarının yüksekliği ile ünlü olan GVP geçtiğimiz yaz rüya gibi bir kart çıkarttı. Dış görünüş olarak tamamen eski GVP harddiskleri ile aynı olan bu kartın tek bir farkı var üzerinde 40Mhz yazıyor. Evet bu bir Hd+Accelerator kartı. A500'ünüzün tamı tamına 40Mhz'e çıkartıyor. Söylenildiğine göre daha önce çıkartılan bütün accelerator'lardan çok daha üstün bir teknik ile üretilmiş. HD'nin yanında kart üzerinden 8MB'a kadar hafıza eklemesi yapabiliyorsunuz hem de 32 bitlik hızlı hafızalarla. Tabii ki bu kadar özellik az bir fiyata mal olmuyor.

Sanırım bu kadar cevap yeter. Gelecek mektuplarınız için şu uyarımı lütfen dikkate alın; biz burada size yardım için bulunuyoruz, eğer siz de yardım etmemizi istiyorsanız lütfen sorununuzu mümkün olduğu kadar açık olarak bildirin. Ayrıca bize kullandığınız bilgisayarı ve ek birimlerini de bildirin ki size tam olarak yardımcı olabilelim.

Adresimiz:

AMIGA DERGİSİ
Acil Servis
PK:41 81311
Bahariye / İSTANBUL

Yeni mektuplar ve yeni sorunlarınızı HEMEN bekliyorum...

Şunu sakın unutmayın bilgisayar dünyasında hiç bir sorun yeteri kadar güçlü patlayıcılarla çözülemeyecek kadar zor değildir. Görüşmek üzere.

KIVILCIM HİNDİSTAN

AMOS PRO

İşte yeni bir köşe daha.. Bu köşede sizlere işinize yarayacak küçük rutinler vereceğiz. Ama yalnızca kendi kafamızdakileri yapacağımızı sanmayın; sizlerden gelen mektupları da hiçbir etki altında kalmadan değerlendireceğiz. Diğer bir uygulamamız ise, Amos ile ilgili sorunlarınızda yardımcı olmaya çalışmaktır.

Amos ile ilgili her türlü sorunlarınızı bu köşeye yazmalısınız.

Mektuplarınızı:

AMIGA DERGİSİ
P. K. : 41 81311
Bahariye - İSTANBU

adresine bekliyoruz...

İlk olarak sizlere Get Time isimli bir program vermek istiyorum. Program, iki prosedürden oluşmaktadır. Programımız özellikle Battery Backed Up (pil destekli) saati olanları oldukça memnun edecektir.

Süreli oyunlarda kullanmak için mükemmel bir rutin.

Prosedürlerden ilki, _DATE$ ismini taşımaktadır. Bu prosedür, dos.library 'nin DateStamp fonksiyonunu kullanarak tarihi öğrenir.

Diğer fonksiyon olan _TIME$ ise, yine dos.library'yi kullanarak saati öğrenir.

Her iki fonksiyon da çalıştıktan sonra ilk olarak dos.library'den saati ve tarihi öğrenirler. Daha sonra verileri kullanıma uygun formata çevirirler. Siz bu komutların çıkışlarını Param$ fonksiyonu ile alıp kullanabilirsiniz. Eğer Param$ fonksiyonunu bilmiyorsanız, Amos'un kitabında, prosedürler ile ilgili bölüme bakmanızı tavsiye ederim.

Dos.library'nin DateStamp fonksiyonu:

DateStamp, zamanı gösteren üç longword'ün başlangıç vektörünü bulmaya yarar. Fonksiyon,

DateStamp(v);

formatıyla çalışır ve gösterilen "v" adresine, yukarıda bahsettiğim vektör atılır. Bu vektörden başlayan üç longword'ün ilkinde günlerin sayısını, ikincisinde o günün kaç dakikasının harcandığını, üçüncüsünde ise o dakikanın içinden kaç tick harcandığını gösterir. Tick; saniyenin ellide birini gösterir. Program dökümü 14. sayfada verilmiştir.

AMOS İlkyardım:

Bu köşede Amos ile ilgili bana ulaştıracağınız sorunlarınızı çözümlemeye çalışacağım. Bu ilk bölümde elimde henüz mektuplarınız olmadığı için, çevremdeki kişilerden bana ulaşan soruları cevaplamak istiyorum.

Soru: *Amos ile yaptığım programlarıma nasıl müzik ekleyebilirim ? (Not: ProTracker kullanıyorum.)*

Cevap: ProTracker kullanarak yaptığınız müzikleri öncelikle Amos program disketinizin içinde bulabileceğiniz converter (çevirici) program ile Amos'un kendi müzik formatına çevirmeniz gerekiyor. Çevirdiğiniz müziği çaldırmanın en kolay yolu ise, 3 numaralı data bank'ına yüklemek ve "Music 1" komutunu vermektir. "Neden 3 numaralı bank ?" diye soracak olursanız, Amos'da belli bankların belli görevleri vardır ve o görevleri başka banklara yaptıramazsınız (en azından uğraşmanız gerekir). Aklıma gelmişken size bu bankları vermek istiyorum...

- Sprite'lar........Yalnızca Bank 1
  Sprite veya Bob tanımlamaları.
- Icon'lar...........Yalnızca Bank 2
  Icon tanımlamaları.
- Müzik.............Yalnızca Bank 3
  Müzik datası.
- Amal Datası...Yalnızca Bank 4
  Amal dataları.
- Sample'lar......Herhangi biri olabilir
  Örneklenmiş ses dataları.
- Menu Datası...Herhangi biri olabilir
  Menu tanımlamaları.
- Chip Work......Herhangi biri olabilir
  Geçici Chip Mem dataları.
- Chip Data.......Herhangi biri olabilir
  Kalıcı Chip Mem dataları.
- Fast Work.....Herhangi biri olabilir
  Geçici Fast Mem dataları.
- Fast Data......Herhangi biri olabilir
  Kalıcı Fast Mem dataları.

Bu arada eklemek istediğim bir nokta daha var. Eğer Tracker tipi programlarla (NoiseTracker, SoundTracker, ProTracker gibi) Amos programlarınız için müzik yapıyorsanız, Tracker efektlerinden mümkün olduğu kadar kaçınmalısınız.

Şimdi hemen "Hoppalaa, bu da nereden çıktı ?" demeyin; Amos, Tracker efektlerinin içine sı... Öhm, evet, nerede kalmıştık ? Yani sözün kısası, "C" efekti dışında efekt kullanmayın. Veya Amos Professional kullanın.

Soru: *İki adet 32'şer renklik ekran açıp Dual-Playfield yapmak istedim, fakat hata mesajı aldım, niçin?*

Cevap: Dual-Playfield kavramı için kısaca, birinci ekranın 0 numaralı rengi üzerinden ikinci ekranın görünmesi diyebilirim sanıyorum. Sorunun cevabına gelince, soruyu soran arkadaş 5'er bitplane'lik iki ekranı dual-playfield yapmak istemiş (Toplam 10 bitplane).

Oysa dual-playfield yapabileceğiniz toplam bitplane sayısı 6'yı geçemez.

Bitplane sayıları:

1> 3-3 (Yalnızca LowRes'de)
2> 3-2 (Yalnızca LowRes'de)
3> 2-2
4> 2-1
5> 1-1

olabilir...

Bu 5 kombinasyondan başka kombinasyon kullanamazsınız. Eee, gülü seven dikenine katlanır.

Bu aylık sadece iki soruna değinebildim; fakat üzülmeyin, çünkü önümüzde daha birçok sayı ve bütün sayılara yetecek kadar sorun var.

Amos ile ilgili her türlü sorunlarınızı bu köşeye yazabilirsiniz. Cevapsız kalmayacağına da emin olabilirsiniz. Önümüzdeki aya görüşmek üzere...

VOLKAN UÇMAK



Verdiğimiz programı biraz geliştirerek yukarıda gördüğünüz saati yaptım. Sizin de kendi yaratıcılığınızı kullanıp çok daha güzelini yapmanız mümkün.



ile

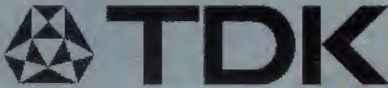
GÜÇ KATIN
HIZLANIN

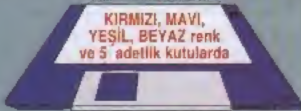
AMIGA 500 ve PLUS için
68030 - 40 mHz. turbo
kart ve 42, 85, 105,
240 mb
harddiskler

A530TÜRBO

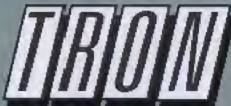
AMIGA 500 ve
AMIGA 500 PLUS
şimdi AMIGA 3000'den
2 kat daha hızlı

12.000.000 KOPYA
ve İŞTE





DÜNYANIN EN İYİ DİSKETLERİ
ŞİMDİ SİZ AMİGA
KULLANICILARINA SUNULUYOR.
BAYİLİK İÇİN ARAYINIZ



HOME COMPUTER SHOP
Bir AKAR Co. kuruluşudur

MANUELLER
VIDEO KASETLER
EN SON
PROGRAMLAR
LİSTE İSTEYİN

Bankalar, Şair Ziya Paşa Cad. No:28 Akar Han 80020 Karaköy / İST.
Tel: 243 43 14 - 251 09 98 - 249 84 00 - 249 84 01 Fax: 252 56 81

AMIGA 600 İÇİN HARDDİSK

20, 40, 60, 80 ve 120 MB



AMIGA 500 PLUS için
1 MB CHIP RAM
(toplam 2 MB chip ram)
ŞİMDİ PLUS'da DAHA ÇOK RENK ve
DAHA ÇOK ANİMASYON KARESİ

SÖMESTRE TATİLİNİZDE
HEM ÖĞRENİN, HEM EĞLENİN

THUNDER

4 OYUN BİR ARADA HEPSİ TÜRKÇE
AMIGAFELEK, TOMBALA
KIZMABİRADER ve NİTROMEN
BAYİNİZDE SADECE 60.000 TL

AYRICA
TÜRKİYE COĞRAFYASI
ŞİMDİ TÜM BAYİLERDE 60.000 TL

HARDWARE ve SOFTWARE KONUSUNDA
HER TÜRLÜ BİLGİ İSTEYEBİLİRSİNİZ



```
' ------------------------------------------------
' AMOS ile Tarih ve Saat'i öğrenme
' ------------------------------------------------
' Tarihi öğrenir ve ekrana yazar
_DATE$ : Print Param$
' Saati öğrenir ve ekrana yazar
_TIME$ : Print Param$
Procedure _DATE$
   ' dos.library 'nin DateStamp
   ' fonksiyonu çağırılıyor
   T$=Space$(12)
   Dreg(1)=Varptr(T$)
   RIEN=Doscall(-192)
   NJ=Leek(Varptr(T$))
   ' bu yılın ilk günü bulunuyor
   A=1978 : JOUR=7
   Do
      BIS=0
      If(A and 3)=0 : BIS=1 : End If
      Exit If NJ-365-BIS<0
      Add JOUR,1+BIS
      If JOUR>7 : Add JOUR,-7 : End If
      Add NJ,-365-BIS
      Inc A
   Loop
   ' ay bulunuyor
   M=1
   Do
      Read N
      Exit If NJ-N<0
      Add NJ,-N : Inc M
   Loop
   Inc NJ
   ' satır formuna sokuluyor
   J$=Mid$(Str$(NJ),2)
   If Len(J$)<2 : J$="0"+J$ : End If
   M$=Mid$(Str$(M),2)
   If Len(M$)<2 : M$="0"+M$ : End If
   A$=Mid$(Str$(A),2)
   DATE$=J$+"-"+M$+"-"+A$
   ' her ayın gün sayısı giriliyor
   Data 31,28+BIS,31,30,31,30
   Data 31,31,30,31,30,31
End Proc[DATE$]
Procedure _TIME$
   ' dos library fonksiyonu çağırılıyor
   T$=Space$(12)
   Dreg(1)=Varptr(T$)
   RIEN=Doscall(-192)
   MN=Leek(Varptr(T$)+4)
   SEC=Leek(Varptr(T$)+8)
   ' Dakikalar hesaplanıyor
   H=MN/60
   H$=Mid$(Str$(H),2)
   If Len(H$)<2 : H$="0"+H$ : End If
   M=MN mod 60
   M$=Mid$(Str$(M),2)
   If Len(M$)<2 : M$="0"+M$ : End If
   ' Saniyeler hesaplanıyor
   S=SEC/50
   S$=Mid$(Str$(S),2)
   If Len(S$)<2 : S$="0"+S$ : End If
   ' Satır formu hazırlanıyor
   TIME$=H$+":"+M$+":"+S$
End Proc[TIME$]
```

Bootblock

Bilindiği gibi Amiga, PC'ler gibi, boot eden bir makina. Boot etmek, kısaca aletin diskten belli bir programı okuyup Dos'a çıkması olarak nitelendirilebilir. Bu olay PC'lerde böyledir. Yani disketten bir dos file'ı (Command.com gibi) okunur ve bundan sonra Dos ekranına; PC Shell veya Cli'ına çıkılır. Her ne kadar Amiga'da Dos sistemi disket üzerinde değil de Kickstart üzerinde olsa da sistemin boot etmesi gerekir. İşte bu noktada Amiga PC'den ayrılır.

Disket takıldığında Amiga ilk önce Track-Disk ile bootbloğu okur. Bu 1K'lık kısıma bootblock adının verilmesi Dos'u başlatan kısa programın burada bulunmasından kaynaklanır. Eğer araştırırsanız piyasadaki bütün bootblock'larda (bazı oyun ve demolar dışında) bu küçük rutine rastlarsınız.

Bu rutinin yaptığı iş Dos Resident structure'ını Rom'dan alıp kullanılır hale getirmektir. Bu yapıldığı zaman ilk önce varsa System-Configuration yüklenir, renkler, mouse hızı, pointer gibi ayarlamalar yapılır. Daha sonra Cli penceresi açılır, Cli task'i çalıştırılır, son olarak ta Startup-Sequence yüklenip gerekli dosyalara ulaşılır.

Piyasada bulunan boot utilityler, boot introlar hep aynı mantıkla çalışır. İlk önce yapması gereken işi yapar (bir menu gösterir veya scroll text geçirir) daha sonra da Dos'a çıkar.

Yukarıda anlattığım rutin yaklaşık 20 byte uzunluğunda. Bu da bize 1K'dan biraz daha az (1000 Byte) kadar bir yer bırakır. Normal Dos programları için çok küçük sayılabilecek bu 1K'da bootblock'tan oldukça iyi şeyler yapabiliriz. Zira bu 1K içindeki programın çalışması disk takılır takılmaz olmakta. Bu da bize en aşağı bir 5sn zaman kazandırmakta (virüs programlarına da öyle). Ayrıca buradan Dos kullanmayan programları (X-Copy gibi) çok çok kısa zamanda Track Disk device kullanarak yüklemek mümkün olur. İsterseniz kendi hazırladığım bir diskten örnek vereyim. Bu, piyasada kolayca bulabileceğiniz Kelp Disk adlı utility disketi. Bu diskin en büyük özelliği isteğe bağlı olarak, direkt bootblock'tan X-Copy'yi yükleyebilmesiydi. Dos ekranının gelmesi + Dos'tan X-Copy'nin yüklenmesi yaklaşık 14 saniye alıyordu. Ben X-Copy'yi bootblock'tan yüklenir hale getirince bu süre 4 saniyeye indi.

Bu sadece küçük bir uygulama, küçük ama yararlı. Bootblocktan bu tür birçok şey yapmaya imkan var. Tek ihtiyacınız olan biraz bilgi ve yaratıcılık. Tabii ki ilk önce bootblock yapısını bilmekte yarar var.

> *Amiga'nın çalışan herhangi bir disketinin ilk track'inin kapısını tıklattığımızda içeriden bootblock kısaca "öhhö öhhö" diyecektir. Çünkü o mutlaka oradadır. İsterseniz bir silmeyi deneyin. Programınız anında size küser ve de çalışmaz. İçeri girmeden önce isterseniz sizi Boot ile bir tanıştıralım. Adettendir...*

Bootblock disket takıldığında Çip Mem'in herhangibir yerine yüklenir. Bu adres her makina için değişebilir, bu yüzden bootblockta sabit adreslerle çalışamayız. Diğer bir programlama şekli olan relocatable (yeniden yerleştirilebilir) programlamada ise program yüklendiğinde, hafızanın neresine yüklendiyse oraya göre kendini ayarlar. Fakat bu da bootblockta işe yaramaz, zira bu şekilde ancak DOS bir programı yükleyebilir, trackdisk değil. Geriye sadece iki yol kalıyor, ya biz küçük bir rutinle boot'u hafızanın belli bir yerine yerleştireceğiz ya da Pc relative programlayacağız. İlk yöntem her ne kadar oldukça sık kullanılsa da pek pratik değil, zira zaten dar olan boot'u bir de yerleştirici rutinle daha da daraltmaya gerek yok. İkinci yöntemle programladığınızda ise hem programınız kısa ve hızlı olur hem de hafızanın neresine yüklenirse yüklensin, çalışır. Daha önce de söylediğim gibi bootblock sayesinde bir çok iyi iş yapılabilir. Kolayca anlamanız ve kendi rutinlerinizi yazabilmeniz için oldukça basit bir bootblock'tan başlıyoruz.

Bilindiği üzere Kick-Start 1.2 ve 1.3'te bulunmayan bir kontrol rutini yüzünden Amiga boot edildiğinde bazen ekran NTSC açılır.

Bunu gidermek için aleti resetlemeniz yeterlidir. Bizim burda anlatacağımız program bunu sizin için otomatik olarak yapar, hem de ne startup-sequence'de ne de diskette yer kaplamaz, bootblock'a ilişiverir.

Program iki ana bölümden oluşuyor. İlki, ekranın NTSC açılıp açılmadığını kontrol eden, eğer öyle açıldıysa tekrar reset eden rutin, ikincisi ise daha önce bahsettiğim Dos'a çıkış programı.

Eğer biraz assambler bilginiz varsa programı kolayca anlayabilirsiniz. Fakat bu bootblock'u install etmek için bazı şeyler yapmanız gerekir;

MasterSeka kullanarak programı yazın, assamble edin, hata yoksa 'b boot' yazıp return'e basın ve install edeceğiniz disketi drive'a takın ve şunları yazın.

```
WS      <Return>
Boot    <Return>
0       <Return>
2       <Return>
```

Böylece bootblock hazırlanmış oldu. Bu örnek program üzerinde uğraşarak başka şeyler de yapabilirsiniz (değişik renk ile boot ettirmek gibi).

Gelecek sayılarda biraz daha uzun ve ciddi işlerle uğraşmak üzere.

KIVILCIM HİNDİSTAN

```
;Pal Booter
findresident: Equ -$60
doio:         Equ -$1c8
boot:
dc.b          'DOS',0
dc.l          0                 ;<=Burasi sonradan
dc.l          880               ; Seka tarafindan Degistirilecek
Start:
  Move.l      4,w,a6            ;Exec Base Pointer
  Move.b      530(a6),d0        ;VBlank Frekansi
  Moveq.b     #$32,d1           ;Pal ise $32
  Cmp.b       d1,d0
  Beq         Boot_Et
  Jsr         $fc0000           ;degilse resetle
Boot_et:
  lea         Dosname(pc),a1    ;Klasik Dos
  jsr         findresident(a6)  ;Boot programı
  move.l      d0,a0
  move.l      22(a0),a0
  moveq       #0,d0
  rts
Dosname:
dc.b          'dos.library',0
dc.b          'Pal Enforcer'
dc.b          "Amiga Dergisi icin SAGE/T.O.N."
dc.b          " tarafindan yazilmistir"
Length=*-boot
```



İlk disketimiz ne yazık ki ilk sayımızın kapağına yapışık değil. Aslında tamamen ona hazırlanmıştık fakat, bazı aksaklıklar ve gelişmeler her ne kadar bize çeşitli dersler verdiyse de kapaktaki disketin kapakta olamamasına yol açtı. Ama varsın kapakta olmasın biz isteyenlere bu disketi bir gün içinde gönderiyoruz. Ayrıca, isterseniz derginize abone olurken sürekli disketle birlikte alacağınızı belirtebiliyor ve hem dergi hem de disket ücretinden tasarruf edebiliyorsunuz.

İÇERİDE NE VAR?

Her sayıda sizler için özel hazırlanmış bir disk dolusu çeşitli programlar var tabii. Bu programların arasında oyunlar, çeşitli utility'ler ve kullanışlı programlar var. Bu programların tamamı PD (Public Domain), yani tamamen yasal. Bu tür programlar, programcılar tarafından kullanıcılara dağıtılması amacıyla yazılır ve firmalar ise sadece masraflarını talep edebilirler. Bu da demek oluyor ki, siz aslında posta, disket ve diğer tüm masraflarımızı karşıladığınızda PD programlar size ücretsiz olarak gönderiliyor. Eğer bu programlardan biri veya birkaçı elinizde varsa, açıklamaları size yardımcı olacaktır. Eğer yoksa, ne duruyorsunuz? Hemen Sipariş edin.



Manyetik Paket'in ilkinde drive'ınıza layık tam yedi nefis program var.

1 VIRUS CHECKER V 6.19
2 VIEW 80
3 DCOPY 2.0
4 YAWN
5 AMOEBA
6 BOOTX 4.50
7 TURBO IMPLODER 4.0

MP'de elimizden geldiğince hepinizin kullanım alanına yönelik programlar ve eğlenceli oyunlara yer vereceğiz. Onun için ilgi alanınıza giren program türlerini bize yazın, mektubunuzun sonuna adresinizi de eklemeyi unutmayın. Yalnız unutmayın burada sadece PD programlar yer alabilir.

MP2'de isee... Bekleyin ve görün!

Virus Checker V6.19

Virüslerin haberiniz yokken sisteme girmesini engellemek için ya bu programı kullanmalısınız, ya da VirusZ'nin herhangi bir versiyonunu. Bu program daha çok hoşumuza gitiği için dergide bunu yayınlıyoruz.

Programı kullanmak için tek yapmanız gereken şey, bilgisayarınızda çalışmaya başlamadan önce bu programı çalıştırmak. Program ilk olarak belleği tarayıp, yuvalanmış bir virüsün varlığını kontrol eder, daha sonra da takılan her disketin stratejik dosyalarını ve sektörlerini virüs kodlarıyla karşılaştırır. Yaklaşık 100-150 virüsü tanıyabildiği için virüsler programımızın elinden pek kurtulamaz. Eğer yeni bir virüs bilgisayarınızda yuvalanmaya karar verirse, program bellekte garip bir şeyler olmakta olduğunu size iletecektir.

Eğer taktığınız disketin boot bloğu (0. sektörü) standartlardan ya da bilinen virüslerden farklıysa üç ihtimalle karşı karşıyasınızdır:

a. Yeni bir virüsünüz olmuştur.

b. Bir oyun diskinin özel boot bloğuyla karşı karşıyasınızdır

c. Özel işlemleri disket boot edilmeden yapmaya yarayan bir program (genel adıyla boot utility) vardır.

Böyle bir durumda, virüs katilimiz yapılacak işlemin seçimini size bırakacaktır:

Remove: Boot bloğunu siler ve yerine standart Workbench boot bloğunu yazar.

Ignore: Standart bir boot blokla karşı karşıyaymış gibi normal işletime geri döner.

Display: Boot bloğun içeriğini gösterir.

Learn: Boot bloğun içeriğini zararsız bootbloklar listesine ekler.

Remove işlemini, ne yaptığınızdan emin olmadan asla kullanmayın. Eğer özel yükleyicisi olan bir diskete *Remove* derseniz, bir daha o disketi kullanamazsınız.

Ignore işlemi o sırada bir zarar vermez, çünkü Workbench'deyken boot blok asla okunmaz ve çalıştırılmaz. Ama uzun vadede boot bloklarda kalmış olabilecek bir virüs, diğer disketlerinize mutlaka zarar verecektir. Eğer *Ignore* dediğiniz disketi sürücüden çıkartıp geri takarsanız, aynı mesajla karşılaşırsınız.

Display komutunu verirseniz, boot bloğunun içeriği ekrana yazılır. Genelde ne olduğunu anlayamayacağını karakterlerle karşılaşırsınız, ama bazen özel bir boot bloğun sizi, kendisini silmemeniz için uyaran mesajlarla, ya da bir boot utility'nin menü elemanlarıyla karşılaşabilirsiniz. Kısaca, boot'u silmeden önce içeriği hakkında sizi bilgilendirebilir.

Learn dediğinizde ise o boot blok, zararsız olarak nitelendirilmekle kalmaz, boot bloğun içeriği de öğrenilir. Böylece disketi çıkartıp geri taktığınızda boot tanınmış gibi işlem yapılacaktır.

Oyunların özel boot blokları tanımak için bir yöntem önereyim size: İlk olarak *Ignore*'u seçin. Daha sonra workbench'de diskin ikonunun üzerinde iki kere sol tuşa basın. Eğer "Not A Dos Disk" mesajıyla karşılaşırsanız, boot'ta yer alan program olmazsa bu disk çalışamaz.

Programın (A500'ler için) tek bir menüsü var. Bu menünün elemanları ise şu işlere yarıyorlar:

Link/File Scan: İstediğiniz bir diskte ya da directory'de yer alan programlar, dosyalara bulaşan virüslere karşı kontrol edilir. Sıkıştırılmış dosyalarda işe yaramaz.

Scan Memory: Bellek, herhangi bir virüs enfeksiyonuna karşı, kontrol edilir.

Saddam Damage Scan: Saddam virüsü disklerinizden çıktıysa, büyük bir ihtimalle garip garip yerlere 'IRAK' da yazmıştır. Bu seçeneği kullandığınızda tüm disk taranır, ve IRAK yazan yerlere orijinal değerleri geri yazılır. Böylece ölen Saddam, dosyalarınızı da birlikte götüremez.

Save Config: Learn ile öğrendiğiniz tüm boot bloklar bir dosyaya (S: directory'sinde VCBrain) yazılır. Böylece programı başka bir gün çalıştırdığınızda bile zararsız boot blok listesi hatırlanacaktır.

Unutmayın, bu program, siz çalışırken takılan disketlerde bulunabilecek virüsleri yakalamak için yazılmıştır. Şüphelendiğiniz disketleri kontrol etme işini ise bu işin uzmanı olan BootX'e bırakmalısınız.



View80

Diskimizde yer alan dökümanları okumak için daha iyi programınız yoksa (ki ben olabileceğinden pek emin değilim), bu programdan yararlanmanızı öneririm. Her şeyden önce, PowerPacker'la sıkıştırılmış dosyaları bile okumanızı sağlıyor programımız. Bu sayede dökümanlara diskte ayırdığımız yer normalin yarısından bile az olabiliyor. Bunun yanında programın on ayrı dökümanı aynı anda hafızasında tutma, ve gerektiği anda bu dökümanlardan birini gösterme gibi hoş yetenekleri de var. Eğer

çalışmaya başladığında req.library'yi 'libs:' directory'sinde bulursa, yüklenecek dökümanları seçmek çocuk oyuncağı. Başka disklerde yer alan dökümanları okumak için sadece diski değiştirin, ve 'DF0:' yazan yere gidip sol mouse tuşuna basın. Disketin içeriği listelenecektir.

Söylediğim gibi, program powerpacker'la sıkıştırılmış bir dosyayla karşılaşırsa, göstermeden önce dosyayı açacaktır. Daha sonra dosyayı uzun haliyle istediğiniz yere kaydedebilirsiniz (Project menüsünde bu işi yapmanızı sağlayacak tüm gerekli komutlar var).

Yeni bir döküman yüklemek için, ekranın sol üst köşesinde yer alan sayılardan turuncu olanlarından birinin üzerinde iki kere sol mouse tuşuna basın, ya da 'B' düğmesinin üzerinde bir kere sol tuşa basın. 'B'ye kliklediğinizde, o anda yüklenmiş dökümanların listesini görebilirsiniz. Bu listede yer alan bir dökümanı görmek için, o dökümanın satırında sol tuşu kliklemeniz yeterlidir.

Program, isterseniz dökümanda yer alan ANSI kodlarını (döküman TYPE edilirse ekrana basılacak karakterlerin rengini, satırını vb. ayarlayan kodları yani) dökümandan çıkarabilir. Bu sayede okunabilir bir döküman kalır geriye. İsterseniz dökümanda bulunan ASCII olmayan ya da yazıcıya yollanamayan karakterlerin gösterilmesini sağlayabilirsiniz. Gösterilmeyen karakterlerin yerine 'X', '.' ya da ' ' bastırabilirsiniz. Bunlardan da hoşlanmadıysanız, gösterilmeyen karakterin ASCII kodunu hexadecimal (onaltılık düzende) ve dikey olarak (minicik harflerle) karakter yerine bastırma şansınız var.

Menü elemanlarının tam olarak neler yaptığını anlatamayacağım, çünkü yerimiz yeterli değil. Ama bunların hiçbiri denediğinizde öğrenilemeyecek kadar zor değil. Eğer içinden çıkamadığınız yerler olursa dergimize yazmaktan çekinmeyin...



DCopy 2.0

X copy programının üç yüzüncü versiyonu da çıktıktan sonra, programcılardan biri bu işin suyunun çıktığına karar vermiş, ve yepyeni bir kopya programı yaratmış. Aslında yaptığı işler X copy'dekilerden pek de farklı değil. Zaten bir diski kopyalamak için farklı kaç yöntem geliştirilebilir ki? Fakat programın en güzel özelliği şu aletlerde ve konfigürasyonlarda test edilmiş olması:

A1000
A500/500+
A2000/2500
A3000
512K-8MB
2MB chip ram
4 disk+hard disk
Kickstart V1.1-2.0
68030 kartları.

Programı yükler yüklemez kullanmaya kalkarsanız, hedef disketine (kopyanın çıkartılacağı disket yani) yazılırken kontrol yapılmaz. Bu sayede kayıtlar daha hızlı yapılır, fakat güvenilirlik azalır. Bunu değiştirmek için aşağıda yer alan 'COPY' düğmesine gelin ve sol tuşa basın. Yeni bir düğmeler serisiyle karşılaşacaksınız şimdi. Buradan kopyalamna tipini, ve kontrol yapılıp yapılmayacağını seçebilirsiniz. Ben sizin yerinizde olsam Verify'sız kopyaya pek rağbet etmezdim. Bundan başka, SAFE modunu açarak, kopya bittikten sonra tüm diskin bir daha kontrol edilmesini sağlayabilirsiniz.

Kullanabileceğiniz kopya tipleri ise şunlar:

Dos1: Normal Dos disklerinin kopyalanmasında bu seçenekten yararların.

Dos2: Eğer kopyalanacak diskte düzeltilemeyen hatalar varsa, bu kopya tipi bunları hedef diske hatasızmış gibi yazar. Bu sayede bazı dataları kurtarma şansınız olabilir.

Dos3: Sadece diskin dolu kısımları çekilir. Fakat X Copy'deki Bit Map copy'ye göre bir üstünlüğü var bu seçeneğin. Eğer formatsız bir diske bu şekilde disk kopyalarsanız, XCopy diğer kısımları formatlamıyor (en azından benim kullandığım versiyonu bu işi yapmıyordu). Bu yüzden diske yeni bir şey çekmek gibi bir şansınız olamıyordu. DCopy ise boş yerleri formatladığı için, bu problemle karşılaşmıyorsunuz.

Nib1: Korumalı diskleri için bu seçeneği kullanın.

Nib2. Korumalı diskler için bu seçenekten de yararlanabilirsiniz. Nib 1'le olmaz ise bir de bunu deneyin.

Nib3: 720K formatlı MS-DOS disklerini kopyalamak için bundan yararlanın. Yalnızca bu rutin tam değil.

Yukarıda yer alan SPD seçeneği, kafanın hangi hızla hareket edeceğini belirler. Sayı düştükçe hız artar. Genelde sürücüler 3'ün altındaki hızları kaldırmazlar, ama siz gene de kendi sürücünüz için gerekli optimum hızı bulun. Eğer kaldırılabilecek hızdan fazla bir hız kullanmaya kalkarsanız, hedef disklerinizde Read/Write Error'larla karşılaşırsınız. Bu seçeneğin yanındaki ATT ise, okurken ve yazarken hata çıkarsa kaç kez deneneceğini belirler. Bunu 9'da tutmak çoğu zaman işinize yarayacaktır.

Bunlardan başka, sol alt köşede yer alan düğmeler var. Bunlardan FMT ile tüm diski ya da belli track'leri formatlayabilir, CHK ile diski kontrol edip hataların yerlerini bulabilirsiniz. Bundan sonra da ERR'i seçip, hatanın bulunduğu karede kliklerseniz, hatayla ilgili kısa bir özetle karşılaşırsınız.

İsterseniz tüm diski değil, belli trackleri de çekebilirsiniz. Bunun için sadece kutucuklarla dolu alana gelip, sol mouse tuşuna basarak başlangıç, sağ mouse tuşuna basarak bitiş track'ini belirlemelisiniz. Sadece tek yüzü seçmek istiyorsanız, 0 ve 1 yazan düğmelerden sadece gerekenini yanık bırakıp diğerini söndürebilirsiniz. Sol tarafta yer alan kareli alan 0, sağdaki ise 1 numaralı kafanın okuduğu yüzeylerdir.

Eğer 512K'nın varsa ve sadece tek sürücüye sahipseniz, KILL diyerek sistemin kapladığı tüm alanı öldürebilir, ve kopyalama işleminin daha çabuk bitmesini sağlayabilirsiniz. Yalnız bu durumda sol üst köşedeki kutucuğu kulanarak programdan çıkmaya kalktığınızda bilgisayar resetlenecektir.

Unutmadan... GO dediğinizde program kopyalamaya başlar.

YAWN

Workbench'de canınız sıkıldığında oynayabileceğiniz küçük bir program. Hepiniz eskiden alıp çözmeye çalıştığımız o PUZZLE'ları hatırlarsınız sanırım. Hani o üstünde bir resim olan, genelde 4x4'lük alanda 15 hareketli kare bir boşluk olan puzzle'lar...

Oyunumuz da o puzzle'lardan işte. Üzerinde sayılar yazılı 15, 24 ya da 35 kareyle oynayabiliyorsunuz. Sayılardan sıkılırsanız, Arapça ya da Hintçe yazılmış sayılar da kullanabilirsiniz. Sadece vakit geçirmek için yazılmış, hoş bir program.



AMOEBA

'Diğer programlarla birlikte çalışabilen en şirin program' ünvanını Fred Fish'den (büyük PD'ci) alan bu program gerçekten de oldukça güzel. Dönem ödevinizi hazırlarken (Amiga'nızla tabii ki) sıkıldığınızdaarka ekrana geçip bir iki el oynayıp tekrar ödeve devam etmenizi sağlayabilecek bir oyun bu. Ne yalan söyleyeyim, bu yazıları yazarken bile ara ara dönüp bu oyunu oynuyorum.

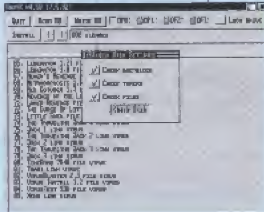
Oyunun asıl adı 'Amoeba Invaders'. Tam

bir Space Invaders oyunu yani. Yukarıda sağa sola hareket eden canavarları (amipleri) vurup puan almak oyunun amacı. Bu işi yapmak için kullanacağınız tuşlar şunlar:

Sağa ok ve sola ok : Sağa ve sola hareket.

Z: Ateş.

İsterseniz Ana menüden Setup'ı seçerek bu tuşları kendinize göre ayarlayabilirsiniz. Hepinize iyi eğlenceler.



BootX 4.50

Elinize ulaşan bu program, BootX version 4.50, 7 Mayıs 1992 tarihinde Peter Stuer (Belçika) tarafından programlanmış, Erik Lovendahl Sorensen (Danimarka) tarafından SHI-Türkiye Virüs Merkezi'ne gönderilmiştir.

Programımız Shareware olarak dağıtılmıştır. Shareware olan bir programı alırken program için kesinlikle para ödemiyorsunuz. Programı denedikten sonra kullanmaya karar verirseniz, programcının istediği ücreti gönderip, programı gönül rahatlığıyla kullanmaya başlıyorsunuz. Bu sistem tamamıyla kullanıcının çıkarlarını gözetmek için yapılmıştır. Ne olduğunu bilmediğiniz bir programa para vermek yerine, denedikten sonra karar veriyorsunuz. Lütfen programcıların iyi niyetlerini kötü kullanmayalım. Unutmayın, programcılar bu işi hayatlarını sürdürebilmek için yapıyorlar. Eğer kimse göndermezse, onlar da bu işi bırakıp başka işlere yönelmeye başlayacaklardır. İleride programsız kalmak istemiyorsanız shareware ücretinizi hemen bu günden gönderin. Üstelik bir kere registered-user olduğunuz zaman, inanamayacağınız kadar büyük destek alıyorsunuz. Şimdiden teşekkürler.

Programınızda eksiklik olup olmadığını kontrol edebilmek için komple bir BootX paketinin içeriğini vermek istiyorum:

> BootX	Ana program dosyası
> BootX.BBLib	Bootblock data dosyası
> BootX.Brain	Brainfile data dosyası
> BootX.Recog	Virüs data dosyası
> BootX.doc	Döküman dosyası
> BootX.history	Versiyon değişiklikleri
> BootX.alarm	Ses dosyası

BootX'i CLI'dan çalıştırmak için sadece:

1> **BootX**

girmeniz yeterli olacaktır. Bu, programın yüklenmesini ve otomatik olarak çalışmaya başlamasını sağlayacaktır.

NOT: BootX, gerekli dosyalarını, o anki aktif directory'den yüklemeye çalışacaktır. Eğer dosyalar ve BootX, aktif directory'de değilse,

1> **cd <BootX'in bulunduğu directory>**

yazmanız yeterli olacaktır.

BootX'i WorkBench'den çalıştırmak için ise, sadece ikonunu kliklemeniz yeterli...

BootX disklerin bootblock'larını, hafızayı ve diskteki dosyaları kontrol edebilir. Yani BootX, gerek BootBlock virüslerine, gerek file ve link virüslerine karşı etkin bir savunma sağlıyor. Virüs hafızada ve aktif durumda bile olsa, rahatça temizleyebiliyorsunuz.

Şimdi, ekran üzerindeki gadget'ları ve menüleri açıklamaya geçelim.

Gadget-1> **Quit**

Program kullandığı bütün hafızayı boşaltır ve sisteme geri döner. Yani çıkış.

NOT: BootX'den çıkarken disket sürücünüzde virüslü disket bulunmamasına dikkat edin; çünkü virüsler hafızaya geçebilir. (Özellikle disk-validator virüsleri.)

Gadget-2> **Read BB**

Seçilmiş olan disket sürücüdeki disketin boot sektörlerini okur ve buffer'a saklar.

Gadget-3> **Write BB**

Buffer'daki BootBlock'u diskin Boot sektörlerine yazar.

Gadget-4> **4 adet disk sürücü gadget'ı.**

Amiga'nıza en fazla 4 adet disket sürücü bağlayabilirsiniz. BootX çalıştığında kaç adet disket sürücünün bağlı olduğunu tespit eder ve kullanılmayan sürücü gadget'larını siyah tül ile de-aktif eder. Aktif butonlardan sürücü seçimi yapabilirsiniz.

Gadget-5> **Lock Drive**

Normalde BootX, disketin takıldığı sürücüyü otomatik olarak seçer. Lock seçeneği, bunu engeller.

Gadget-6> **Install**

BootX.BBLib'de bulunan bootblock'ları bu seçenek yardımıyla install edebiliyorsunuz.

Gadget-7> Önceki ve Sonraki ("<" ve">").

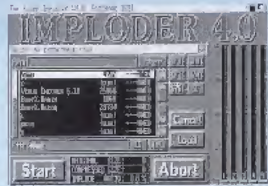
Eveet.. Gadgetların açıklamaları bu kadar. Şimdi de birinci derecede önemli menü fonksiyonlarını inceleyelim..

Check Disk ile, diskinizi file, link, bootblock, trackdisk ve disk-validator virüslerine karşı kontrol edebilir, bulunan virüsleri ise yok edebilirsiniz. Ne tip virüslere karşı kontrol yapacağınızı karşınıza çıkan pencereden seçebiliyorsunuz.

Repair Disk ile hasar görmüş diskinizi onarabilirsiniz. Bu seçenek, özellikle Saddam virüsünün yaptığı hasarlara karşı kullanılır.

Check Memory, hafızayı kontol eder. Eğer hafızada virüse benzer birşeyler varsa, **Reset Vectors** ile temizleyebilirsiniz.

Bunlar, bilmeniz gereken ve ilk etapta size yeterli olacak bilgiler. Daha fazla bilgiyi dökümanından edinebilirsiniz (İngilizce). İngilizce bilmeyenler ise önümüzdeki sayılarda dergimizde yayınlanacak ayrıntılı yazıyı bekleyebilirler.



TURBO IMPLODER 4.0

Programımızı yüklediniz, fakat o da ne? Müzik çalmaya başladı! Müziğe bakıp da hemen "Bu program kötü!" demeyin, çünkü programımız gerçekten iyi bir executable-cruncher. Yani, programları sıkıştırmaya yarıyor. Böylece hem programlar daha hızlı yükleniyor (Floppy disklerde) hem de daha az yer kaplıyor. İşin güzel yanı ise programımız Freeware; yani ne alırken, ne de aldıktan sonra hiçbir ücret ödemiyorsunuz. Şimdi programımızın kullanımına geçelim...

Ekranın altında iki adet buton görüyorsunuz. "Start" ile işleme başlıyor, "Abort" ile de işlemi kesebiliyorsunuz (Burada işlem dediğim tabii ki sıkıştırma-açma işlemi; müziği ise pull-down menülerden veya Sağ Amiga-O tuşuyla kesebiliyorsunuz).

Şimdi programın kullanılışını size adım-adım anlatmak istiyorum:

1> Start butonuna bastığınız anda karşınıza bir File-Requester geliyor. Buradan sıkıştırmak istediğiniz dosyayı seçebiliyorsunuz.

2> Eğer hata yoksa, karşınıza parametre ekranı çıkacaktır. Bu ekranda ilk önce "Compress"'i seçin.

3> Daha sonra 0 ile 8 arasındaki numaralardan birini seçerek sıkıştırma derecesini belirleyin. 0, En hızlı fakat en az, 8 ise en yavaş fakat en iyi sıkıştırma yapan modlardır.

4> Buradaki işiniz bittikten sonra "Continue" butonuna basıp, işlemin başlamasını sağlayın.

5> Artık sadece bekleyip işlemin bitmesini beklemek kalıyor. İşlem bitince File-Requester yeniden karşınıza çıkacaktır. Buradan ise dosya ismi girip, sıkıştırılmışdosyayı saklayabilirsiniz.

İşte herşey bu kadar basit. Ah, bu arada eklemek istediğim bir nokta daha var: Daha önce sıkıştırılmışbir dosyayı yüklemeye kalkarsanız, program size dosyayı açmak isteyip istemediğinizi soracak. Eğer olumlu yanıt verirseniz, dosyayı açacak ve eski haliyle diske kaydedebileceksiniz.

VEDAT HALLAÇ

STREET FIGHTER II



SFII aslında herzaman başında fanatik oyuncuları olan bir jetonlu oyun makinasıdır. Ama bu oyunu herkes onlarca jeton yuvarlayarak oynamamış da olsa mutlaka ününü duymuş ve hiç olmazsa bir iki kere bilgisayarcısına sormuştur. Eh, bunun aylardır herkes tarafından bir ya da iki kez sorulduğunu düşünürsek, bilgisayarcılarımızın"**gelse de kurtulsak**" dediğini bile duyduk. Sonunda geldi ve artık eminiz ki Türkiye'de hemen her AMIGA'nın yanında **STREET FIGHTER II** disketleri duruyordur. İyi de gerçekten neler yapabileceğinizi biliyor musunuz?

Oyunun arcade orijinalinden çevirimine imkansız olarak bakılıyordu, ama Creative Materials'ın çalışması gerçekten övgüyü hakediyor. Gerek arka planların güzelliği, gerekse animasyonların tatminkarlığı, gerçek bir %90'ı hakediyor. Helal olsun...

Son gaz oyuna başlamadan önce Joystick'lerinize iyi davranmanızı rica ediyoruz. Bu oyun her an size yeni bir Joy'a malolabilir, *büyük A*'dan söylemesi.

Dünyanın onbir yerine dağılmış ölümcül yerlerden birine gitmeden önce, ölüme bile birlikte gideceğiniz sekiz savaşçıdan birini seçin. Bu savaşçıların herbirinin kendine has güçleri var ve çeşitli eğitimlerde öğrendikleri özel haraketlerle rakiplerini sıkça terletiyorlar. Bu öldürücü darbeleri yapabilmenin yolu da *AMIGA*'dan geçiyor, okumaya devam edin ve öğrenin. İşte sizi SFII kahramanlarıyla tanıştırıyoruz.

RYU



Ryu, dövüşmeyi Sheng Long'dan öğrenmiş bir genç. Dövüşmeyi ve her an daha da kuvvetli olabilmek için hayattaki herşeyini feda etmiş. Evi, arkadaşı veya bir ailesi yok. Tek yaptığı dövüşmek ve ne kadar iyi dövüştüğünü diğerleri ile kapışarak anlamak. Daha çok yakın dövüşlerde etkisini gösteriyor.

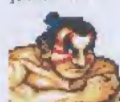
Özel Hareketleri :

FIREBALL : Tüm kuvvetini ve konsantrasyonunu ellerinde toplayarak "Ha-doken" bir enerji akışı sağlıyor. Bu hareket onu bir süre için güçsüz bıraksa da, kısa bir süre içinde toplanabiliyor. Bu hareketi yapabilmek için joystick'i önce düz-aşağı, sonra sağ-aşağı, daha sonra da sadece sağ tarafa çekerek yapabilirsiniz.

DRAGON PUNCH : Ryu havaya zıplayıp bu hareketi yaptığında rakibinin hemen hemen hiç şansı kalmıyor.. Bunun için de Fireball'un tam tersini yapmanız lazım. Yani joytcik'i önce sağa, sonra sağ-aşağı, son olarak da düz-aşağı çekmeniz lazım

HURRICANE KICK : Ryu yine havadayken bir çeşit sert rüzgar yaratıyor (Tatsumaki-sen-pu-kyaku) ve bu rüzgar onun daha hızlı davranmasını ve genellikle rakibini 3 vuruşla duşürmesini sağlıyor. Bu hareket için de, joysick'i hızlı bir şekilde önce düz aşağı, sonra sol-aşağı, son olarak da sağa çekmeniz lazım.

EDMOND HONDA



Edmond Honda, hayatı boyunca çok iyi bir sumo güreşcisi olmak için çalışmış, ve sumo güreşinde en yüksek derece olan YUKOZUNA derecesini almak için uğraşmış. Ancak tüm dünyanın Sumo güreşine önem vermemesine, ve hatta onu gerçek bir spor olarak görmemesine sinirlenmiş. Tüm dünyaya bir sumo güreşcisinin neler yapabileceğini göstermek için, böylesine bir turnuvaya katılmış. Honda'nın en büyük avantajı biraz "iri" olması.

Özellikle rakibini köşeye sıkıştırdığında onu engelleyemezler.

Özel Hareketleri :

HUNDRED HAND SLAP : Yıllarca çalıştıktan sonra Honda yumruk atma hızını geliştirmiş ve sonunda öyle bir hıza ulaşmış ki, bu seri yumruklara yakalanan rakibinin kurtulması neredeyse imkansız olmuş. Bu hareketi yapması için ateş tuşuna arka arkaya basmanız lazım.

SUMO HEAD BUTT : Ayağı ile yaptığı bu hareket ile rakibine büyük acı verebiliyor.

Kısa mesafede bayağı yararlı olan bu hareket için joystick'i sola çekip 2 saniye kadar tutun, daha sonra hemen sağa çekip ateş tuşuna basın.

BLANKA



Yıllardan beri, Brezilya'lı yerliler, yağmur ormanlarında yaşayan yarı insan yarı canavar görünüşlü bir yaratığın yaşadığını söylerlermiş. Geçen sene aniden şehrin birinde ortaya çıkan Blanka, karşısına çıkacak tüm dövüşçüleri altedeceğini savunmuş. Blanka'nın en önemli özelliği hızlı hareket edebilmesi.

Özel Haraketleri :

ELECTRICITY : Yıllardır yaşadığı ormanların gizeminden öğrendiği bir teknikle Blanka vucudundan 1000 Volt elektrik çıkarabiliyor ve bu anda ona dokunan düşmanı büyük bir şok yaşıyor.

Bu hareket için ateş tuşuna arka arkaya basmanız yeterli.



Gerek animasyonlar, gerekse arka plan görüntüleri orjinali kadar güzel hazırlanmış.



ROLLING ATTACK :
Bir top şekli alarak yuvarlanan Blanka rakibine büyük bir hasar verebiliyor. Aman dikkat, bu hareketi yaparken bir saldırıya uğrarsa kendisi büyük miktarda enerji kaybedebiliyor. Bu hareket için ise joystick'i önce sağa çekip 2 saniye kadar tutun, sonra sola çekip ateş tuşuna basın.



GUILE

Eskiden Amerika gizli ajanı olarak çalışan Guile, 6 sene önce arkadaşı Charlie ile bir görevdeyken Tayland'da yakalanmışlar ve aylar süren hapis hayatından sonra kaçmayı başarmışlar fakat Charlie dayanamamış ve ölmüş. O zamandan beri içinde nefretle yaşayan Guile, bu nefreti bir anlamda dindirmek için dövüşmeye başlamış.

Özel Haraketleri :

SONIC BOOM : Havada ellerini hareket ettirerek bir tür enerji yaratan Guile, rakiplerini bir süre sersemletip enerjisini yok edebiliyor.

Bu hareketi yapmak için joytick'i sola çekip 2 saniye bekleyin, daha sonra sağa çekip ateşe basın.

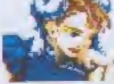
FLASH KICK : Guile'nin bu hareketi ise bir tür enerji duvarı yaratıyor. Bu hareket için ise joystick'i aşağı çekin, 2 saniye kadar bekleyip yukarı itin ve ateşe basın.



KEN

Ken de Ryu gibi dövüşmeyi ustası Can Yalçın, ah pardon, Sheng Long'dan öğrenmiş. Ken'in çok kötü bir yanı, çok övünmesi ve devamlı, her yerde kendisinin en iyi, en mükemmel dövüşçü olduğunu söylemesi.

Bu yüzden gayet kaba ve kibirli olarak tanınıyor. Ken'in özel hareketleri ise aynı ustadan öğrendiği için Ryu'nun hareketleri ile aynı.



CHUN LI

Diğer dövüşçülerin tam aksine, ne kendini kanıtlamak ne de ne kadar iyi dövüştüğünü göstermek için girmemiş Chun Li bu turnuvaya. Asıl görevi uluslararası bir kaçakcılık şebekesini takip etmek olan Chun Li; takip sonucunda bu turnuvaya gelmiş, ve şebekenin büyük patronunun diğer 7 dövüşcüden biri olduğuna eminmiş.

Onu bulduğunda babasının da katilini bulmuş olacak.. Kadın olduğu için diğer dövüşcüler tarafından önemsenmemesi onun en büyük avantajı.

Özel hareketleri :

LIGHTNING KICK : Uzun çalışmalar sonucu geliştirdiği bir tekme biçimi. Bu hareket için ateş tuşuna arka arkaya basın.

WHIRLWIND KICK : Bu hareketi ise rakiplerini sersemletmek için kullanıyor.

Joystick'i aşağı çekip 2 saniye bekleyin, daha sonra yukarı itin ve hemen ateş tuşuna basın.



ZANGIEF

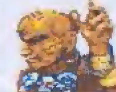
Zangief, ülkesini sevdiği kadar diğer dövüşcüleri dövmeyi de seven biri. Tamamen korkusuz, ve düşmanına yaklaşıp onu eline geçirdiği an engellenemez biri.

Özel hareketleri :

SPINNING CLOTHESLINE : Usta pankreascı Mike Hagar'dam kopyaladığı bir hareket. Ateş tuşuna arka arkaya basmanız lazım.

SPINNING PILE DRIVER : Yine pankreascıların kullandığı bu hareketi, biraz da kendisi geliştirip kullanmaya başlamış.

Bu hareket için önce sol-aşağı, düz aşağı, birkez daha düz-aşağı ve sağ-aşağı'ya çekmeniz lazım.



DHALSIM

Tüm hayatı boyunca beynini, vücudunu ve ruhunu yoga yoluyla geliştirmek için uğraşmış. Bu yolda daha da yüksek bir mertebeye varmak için sabrını ve kuvvetini bir teste tabi tutmak gerektiğinden bu turnuvaya katılmış.

Özellikle uzak mesafede çok iyi dövüştüğünü belirtmek gerek.

Özel Hareketleri :

YOGA FIRE : İçindeki gizemli enerjiyi kullanarak düşmanlarının üzerine bir ateş topu fırlatabiliyor.

Bu hareket için önce düz aşağı, sonra sağ-aşağı, en son da düz sağa çekip ateş tuşuna basmanız lazım.

YOGA FLAME : Yakın dövüşler için kullandığı bir silah. Önce sol-aşağı, sonra düz aşağı, en son da sağa çekip ateş tuşuna basmanız lazım.



Aman dikkat, heran rakibiniz beklemediğiniz bir savunma ile size karşı koyabilir. Hatta bu sizin sonunuz bile olabilir.

Artık size de bu yetenekleri kullanmak kalıyor. Sarılın joy'a, Beat'em Up'ın gerçek tadına varın. Emin olun ki dört disketlik bu oyuna vereceğiniz para ve emek, alacağınız zevke değecektir. Tabii dersleri boş vermemeniz kaydıyla Yoksa hem Amiga'dan hem de Street Fighter II'den olabilirsiniz.....

CAN YALÇIN

SES		GRAFİK
82	US GOLD Creative Materials 4 Disket 1 MByte Billboard'da 1 numara	90

GENEL 94

ARKA KAPI

Siz, herzaman oyunların kaçamaklarıyla uğraşanların artık **ARKA KAPI**'sı var.

ARKA KAPI aslında bir deyimdir. Programcılar herzaman oyunları yazarken kendilerine ait bir arka kapı (*Back Door*) bırakırlar ve bu kodlar, şifreler ve çeşitli yöntemler gerek deneme gerekse bilenler tarafından kulaktan kulağa yayılır. *AMIGA*'da sizlerden bu hizmeti esirgemiyor ve bir *AMIGA*'alana bir de ARKA KAPI veriyor (kuponsuz çekilişsiz tabii).

Arka kapıları nasıl kullanacağınızı biliyorsunuz, yıllardır TİYOLAR TUZAKLAR ve AMIGA SALATASI gibi kömşelerden edindiğiniz deneyimlerle tabii ki.

Kafanızı daha fazla şişirmeyelim ve hemen işe koyulalım.

Huzurlarınızda **BİRİNCİ ARKA KAPI FESTİVALİ**'ni açıyorum.

Z-OUT

Oyun sırasında J ve K tuşlarına aynı anda basarsanız sonsuz enerjiniz olur. Bundan başka J tuşu ile 1-6 arasında bir tuşa aynı anda basarak istediğiniz bölümden başlayabilirsiniz.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

İşte size oyunun kodları:

LEVEL 2: WOLFMAN
LEVEL 3: HAMMER
LEVEL 4: LUGOSI
LEVEL 5: NOSFERATU
LEVEL 6: GARLIC

SUPERCARS 2

Birinci oyuncunun adını "Wonderland", ikinci oyuncunun adını da "The Seer" olarak yazarsanız oyuna ister tek kişilik ister iki kişilik başlayın, yarışları geçmekte zorlanmayacaksınız.

JUMPING JACKSON

Oyunun bazı level kodları şöyle:

LEVEL 5: ROCKNROLL
LEVEL 9: NOISES
LEVEL 13: ELVIS

F29 RETALIATOR

Oyunda adınızı "THE DIDY MEN" olarak yazın. Böylece uçağınızı indirmek için sadece ENTER tuşuna basmanız gerekecektir.

NIGHTSHIFT

Herşeyin sonsuz olmasını istiyorsanız hi-score tablosuna "**ET**" yazın.

NIGHTBREED

Sonsuz hak için "RISEN FROM THE DEAD" yazın.

GREMLINS 2

Sonsuz hak için hi-score tablosuna "SINATRA" yazın.

BUNDESLIGA MANAGER

Bu tiyo bazı karşılaşmalarda çalışır. Oyunu yenik sürdürüyorsanız son on dakika içinde forvetteki bir adamınızı yedeğiyle değiştirin.

Oyuna yeni aldığınız bu adam mutlaka birşeyler yapacaktır. Eğer bir defans oyuncusunu değiştirirseniz gol yiyebilirsiniz, dikkat edin.

EYE OF HORUS

Kredi ekranında "SPAM" yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

ROBOCOP 2

Açılış ekranında "SERIALINTERFACE" yazarsanız sonsuz enerjiniz olur.

ACTION FIGHTER

Sonsuz hak ve enerji için hi-score tablosuna adınızı "TRACKDOOR" olarak yazın.

PANG

Harita ekranında "WHAT A NICE CHEAT" yazın ve oyuna devam edin, bakalım neler oluyor.

WWF WRESTLING

İki dövüşçünün omuz omuza tutuştuğu zaman oyunu P tuşu ile dondurun. Şimdi joystick'inizi çıkarıp yerine mouse'u takın. Oyunu tekrar başlatın.

Mouse'u hafifçe sağa ve sola oynattığınızda, omuz omuza olan bu mücadeleyi kazanırsınız.

ARKANOID II REVENGE OF DOH

Oyunun açılış ekranında "ROBOCOP-PETER" yazın ve oyuna başlayın. Üç hakkınız bitip de tekrar bu ekrana dönünce bu kelimeyi tekrar yazın.

Bu şekilde 34 bölümden oluşan bu oyunu rahatlıkla bitirirsiniz.

ELF

Açılış ekranında "CHORPOO" yazarsanız 99 hakkınız olur. Ayrıca, Wolfman ve Hardman iksirlerini almanız gerekmez. Bunlara sahip olmak için W veya H tuşlarına basmanız yeterli.

TERMINATOR II

Bu tiyo oyunun bazı versiyonlarında çalışır: Bütün F tuşlarına aynı anda basın. Eğer birşey olmazsa bölüm geçene kadar bu işlemi tekrarlayın.

ZOOL

Farzedelim ki ilk ekranda GOLDFISH yazdınız, bilin bakalım n'olur? Tabii ki arka kapı açılır ve işte CHEATMODE! Tabii ki herhangi bir kapı filan açılmıyor. Sizde açıldıysa bu işte bir terslik var demektir. Neyse, Zool'a geri dönelim. F1-F6 tuşları ile dünyalar arasında dolaşabilirsiniz. Ayrıca "1" ile yenilmez olur, "2" ile sonraki bölüme geçer, "3" ile gelecek dünyadaki aynı level'a zıplar ve "4" ile ını,şey pek yararlı değil ama, kendinizi öldürebilirsiniz. Bu kadar da değil, Level 2-1'de bir Shoot'em up bölümü var. gelebilmek için altında kıvılcım olan iki platform'u geçin ve ikincisinden hemen sonra aşağı düşün. Yukarıda ve hafif sağda bir başka platform göreceksiniz. Oraya zıplayın veee, TA DAAAA!

Level 2-2'de ise piyanodaki çözüm; Kırmızı, sarı, açık mavi ve koyu mavi.

PINBALL FANTASIES

Pinball Fantasies'in aslında birçok versiyonu piyasada, abil orijinalini edinmediyseniz, bazıları da kitlenme eğilimlerine sahip. Ama bu tabii ki sizin megascore'lara ulaşmanızı engellemez. Tabil ki yapabileceğinizin en iyisine ulaşabilmek için önce bir solukta bu yazıyı okuyun, ilgilendiğiniz bölümü tamamen öğrenin ve elinizden geleni ardınıza koymayın. Arka Kapı'yı da sakın unutmayın.

PARTYLAND

DUCK TARGETS: Tüm ördekleri vurunca ekranın sol tarafındaki SNACKS başlığında teker teker Icecream, Soda ve Popcorn yanacaktır. Buradaki küçük boşluğa topu sokmanız, o anda yanmış olan snack'i yemenizi sağlar. Tüm snack'leri yemeniz size Hold Bonus, Double Bonus'u sağlar. Bu bonusları almanız için Snack yedikten sonra ekranın Üst tarafından saat yönünün tersinde bir tur atmanız lazım. Eğer bu turu ilk 10 saniye içinde atarsanız, Double Bonus'u alırsınız, yoksa sadece Hold Bonus ile yetinirsiniz.



PUKE: Ekranın üst tarafındaki Puke harflerinin hepsini yakarsanız, aşağı taraftaki ejderhanın ağzına topu sokun, böylece

5 milyon alırsınız. Eğer topu sokmaz, PUKE'u bir daha yakar, sonra sokarsanız Extra top, yine sokmaz 3 kez ardı ardına PUKE'u yakar ve sonra sokarsanız, Jackpot alırsınız.

CYCLONE: Cyclone turunu her atışınızda bonus sayacınıza 1 eklenir, ve hak kaybetmenizde puan olarak yazılır.

DRAGON: Ejderhanın ağzına her sokuşunuzda 250.000 puan alırsınız. Ancak yukarda okuduğunuz puke olayı ile bu puanlar değişebilir.

JACKPOT: Jackpot'u 3 olayda alabilirsiniz.. 1- 3 kez PUKE yazışınızda. 2- Happy Hour'a ulaştığınızda. 3- Mega Laugh'a ulaştığınızda. Bu olaylar gerçekleştiğinde hemen topu ejderhanın ağzına sokun.

BONUS MULTIPLIER: X2, X3, X5 ve daha fazla bonus çarpanlarını elde etmek için 3 kez Skyride yapmanız, hemen ardından aksi saat yönünde bir tur atmanız lazım. Skyride yapmanız için Puke'a giden yoldan geçmeniz yeterlidir.

ARCADE: Arcade'i çalıştıran düğmeye topu isabet ettirip, daha sonra da Arcade deliğine topu sokarsanız..

1- Hiçbirşey.
2- 500000 puan.
3- 1 Milyon puan
4- 5 Milyon puan.
5- Yan taraftan topu kaçırdığınızdaekstra top alma özelliği.
6- Crazy harflerinden birini yakma özelliği alabilirsiniz.

EXTRA BALL: Sadece PUKE'u 2 kez yakıp ejderha'nın ağzına topu sokarsanız alırsınız.

SIDE LANE XB: Ekranın sağ ve solundaki Extra Ball ışıkları yanarken, sağ veya soldan topunuzu aşağı kaçırırsanız, bir extra top alırsınız.

TUNNEL: Topunuz Drop Zone'dan düşerken yukardaki kolunuzla vurup tünele sokarsanız, 1 milyon puan, 10 saniye içinde 2. kez sokarsanız 3 milyon puan, yine 10 saniye içinde 3. kez sokarsanız 5 milyon puan alırsınız.

SKILL SHOT: Topu oyun alanına ilk soktuğunuzda top yukarı loop'dan aşağı inerken tünele veya Cyclone turuna sokarsanız, Skill Shot puanı alırsınız.

HIDDEN HALLWAY: Yukarı loop'un en üst noktasındaki delikten içeri topu sokabilirseniz, gizli geçidi bulursunuz. Buradan topunuz çıktığında usta bir atışla Cyclone turuna sokarsanız, 5 bonus puanı alırsınız.

MEGA LAUGH: Tüm CRAZY harflerini yakarsanız, Mega-Laugh'a ulaşırsınız. Bu harflerin her biri (mad letters) en yukarıdaki loop'u 3 kez saat yönü geçmenizle yanar. Yani, Crazy için toplam 15 kez yukarıdan saat yönünde tur atmanız lazım.

Mega Laugh'a ulaşırsanız, her girdiğiniz geçit ve tünel için 5 milyon puan alırsınız.

HAPPY HOUR: Bunun için ekranın altındaki PARTY harflerini yakmanız gerekli. Bu harfleri şuralardan alıyorsunuz:

P - Üst tüneli aksi-saat yönünde turlayıp direk tünele sokunca.
A - 3 snack'i de yiyince,
R - Üst tüneli aksi-saat yönünde turlayıp Cyclone turu yapınca,
T - Herhangi bir loop'u 10 saniye içinde 2 kez ardı ardına yapınca,
Y - PUKE harflerinin hepsini yakınca.

Happy Hour'u elde ederseniz, her vurduğunuz yer için 1 milyon puan alırsınız. Happy Hour sadece 25 saniye için geçerli.

SPEED DEVILS

GEAR: Gear harflerini yakmak için şu işleri yapmanız gerekiyor:

1. Jump rampasından geçip G'yi alın.
2. Offroad rampasından geçip E'yi aın.
3. B,U,R hedeflerini vurup A'yı alın.
4. N,I,N hedeflerini vurup R'yi alın.

Böylece Gear'ı tamamlarsınız. Bu işleri istediğiniz sırada yapabilirsiniz.

POSITION: Her Gear yazdığınızda yarışmada 2 araba sollayabilirsiniz. Bir kez Gear yazıp, daha sonra önce sağdaki, sonra soldaki (veya tam tersi) rampalardan ardı ardına geçerseniz araba sollarsınız. 2 araba solladıktan sonra tekrar Gear yazmanız gerekecek.

EXTRA BALL: Toplam 20 mil yaptığınızda Extra Ball lambası ekranın sağ-üst kısmında yanacak. Eğer ona vurmayı başarırsanız alabilirsiniz.



JACKPOT: Jackpot ışığı yandığında Jump rampasından atlarsanız, jackpot puanını alırsınız. Ancak sadece 20 saniye için geçerli.

SUPER JACKPOT: Normal Jackpot'u yakıp, Jump rampasından atladıktan sonra, bir de PIT-STOP yaparsanız, Super Jackpot alırsınız.

MILES: Ekranın sağındaki veya solundaki tünellerden birine sokmanız 1 mil yol aldığınız anlamına gelecektir.

MILLION: Eğer önce sağdaki, hemen ardından soldaki rampadan (tam tersi de olabilir) geçirirseniz, 1 milyon puan alırsınız.

SPEED: Sağ ve soldaki tünellerden topu geçirdikten sonra Jump rampasına girerseniz, Speedometer bir artar. Bundan sonra geçireceğiniz her rampa/tünel hızınızın artmasını sağlayacaktır.

AUTO-FEATURES: Arttırdığınız her 2 hız, arabanıza bir özel parça takılmasını sağlar. Hangi parçanın takılacağını 1-5 ışıklarını yakarak belirlersiniz. Bir parça aldığınız an, oyun ekranının ortasındaki araba resminde aldığınız parça parlamaya başlar.

GOAL: Eğer tüm arabaları geçer ve 1. sıraya yerleşirseniz, bu duruma gelirsiniz. Pit-Stop'daki GOAL lambasından topu geçirmeniz gerekiyor. Bu durum ayrıca 20 saniyeliğine Jackpot'u açar.

MULTI-BONUS: Ekranın sağ-üst tarafındaki PIT harflerinin üçünü de yakar, daha sonra off-road rampasına girerseniz, X2, bu işlemi tekrarlarsanız X3, X4 vs vs alırsınız. Eğer alacak daha fazla çarpan olmazsa, bu sefer her işlemde 1 milyon puan alırsınız.

OFF-ROAD: Her 10, 40, 60... milden sonra offroad rampasına girerseniz offroad yaparsınız. 25 saniye için vurduğunuz herşey 100000 puan olur.

TURBO-MODE: GOAL'ü elde ederseniz, yani 1 numaraya yerleşirseniz, ve daha da sonra GOAL yazısının üzerinden geçerseniz, 25 saniye için tüm tünel ve rampalar 5 Milyon puan değerinde olur.

JUMP: Her 30, 50, 70... milden sonra Jump rampasından geçmenizle olur, ve 10 milyon puan alırsınız.

BILLION DOLLAR GAMESHOW

SKILL RAMP: Kırmızı okla gösterilen rampa

LEFT PASSAGE: Mantarla başlayıp yukarıdaki flipper'da biten yol.

RIGHT PASSAGE: Yukarıdakinin tam tersi.

MULTI-BONUS: Topu left passage'a sokun, sonra üstteki rampadan saat yönünde döndürün.

Böylece bir sonraki multi-bonus'u alırsınız.

EXTRA BALL: Skill Ramp'ı 12 defa geçerseniz, left passage'daki Extra Ball ışığı yanacaktır.

JACKPOT: Jockpot almak için ilk 3 hediyeyi almanız lazım. Alır almaz 25 saniye içinde right passage'dan geçip Jackpot alın.

SUPER JACKPOT: Jackpot'u aldıktan sonra yukarıdaki rampadan saat yönünde geçerseniz (5 saniye içinde) 50 Milyonluk Super Jackpot'u alırsınız.

PRIZES: Alınacak hediyelerin ışıklarını şöyle yakıyorsunuz:

1. Önce sağdaki rampadan, sonra skill ramp'den geçip TV ışığını yakın.
2. Önce sağdaki rampadan, sonra üstteki rampadan saat yönünde geçirdiğiniz an Arabanın ışığı yanar.
3. Önce left passage sonra skill ramp'den geçerseniz seyahat ışığını yakarsınız.



4. Önce sağdaki rampa, sonra skill ramp, daha sonra da right passage'ı geçerseniz botun ışığı yanar.

5. Önce sağdaki rampadan, sonra saat yönünde geçtiğiniz rampadan, sonra da left passage'dan geçerseniz uçağın ışığını yakarsınız.

6. Önce left passage'ı, sonra Skill ramp'i, son olarak da right passage'ı geçerseniz evin ışığı yanar.

Unutmayın ki, ilk 3 hediyeyi almadan son 3 hediyeyi alamıyorsunuz.

COLLECT PRIZES: Oyun ekranının sol alt köşesindeki Ball Trap'e topu sokmanız gerekir.

İlk 3 hediyeyi alınca hem Jackpot ışığı yanar, hem de son 3 hediyeyi alma şansınız doğar.

6 hediyeyi de alınca LOCK'a gidin, bu BİLLİON'ı yakar, ve ball trap'e gittiğinizde Billion'u alırsınız.

LEFT BALL TRAP: Bu trapı ancak:

1. TV, araba ve seyahati,
2. Bot, uçak ve evi,
3. Dolar işaretlerine isabet ettirince açabilirsiniz.

MILLIONS: En üstteki rampayı ardı ardına vurursanız birer milyon alırsınız.

CASH-POT: Lock'a soktuğunuz an o andaki cash-pot puanını alırsınız.

SMALL WHEEL: İlk olarak Dolar işaretlerini vurmanız gerekiyor. Daha sonra ball trap'e girerseniz random bir puan alırsınız.

5x CASH: Saat yönündeki rampadan geçer geçmez kısa bir süre içinde cash-pot'a sokarsanız topunuzu, o andaki cash puanının 5 katını alırsınız.

STONES 'N' BONES

SCREAMS RAMP: Sağ taraftaki rampa.

STONES & BONES: Oyun ekranının ortasındaki STONE ve BONE harflerini yakarsanız, bir sonraki canavarın ışığını yakarsınız.

KEY: Yukarı tarafta KEY ışıklarının hepsini yakarsanız Tower (kule)'nin kapısını açmış olursunuz.

EXTRA BALL: SCREAMS rampasını 10 kere dolaşırsanız, Tower'daki Extra Ball ışığı yanar.

Siz de tower'a gidip topu almak zorundasınız.

JACKPOT: Canavarlardan Ghost Hunt ve Grim Reaper sırasında Tower'a girerek alınır.

SUPER JACKPOT: Tower'dan Jackpot aldıktan sonra, ilk hareketle yine tower'a girerseniz Super Jackpot alırsınız. Değeri 50 milyon!

MULTI DEMON: Vault ve Well'da top kitlemeye yarar. Bunu gerçekleştirdikten sonra:

1- Hiç kitli topunuz yoksa ve Scream Ramp'e girerseniz 5 Milyon puan.

2- 1 tane kitli topunuz varsa ve Scream Ramp'e girerseniz 10 Milyon puan,

3- 2 tane kitli topunuz varsa ve Scream Ramp'e girerseniz 20 Milyon puan alırsınız.

TOWER: Ekranın üst kısmında, KEY harfleri yakıldığında girilebilen, spiral yolu olan bölge. Tower'da neyin ışığı yanıyorsa girdiğinizde onu alırsınız.

SCREAMS RAMP: Her geçişte 1 scream toplarsınız.

WELL: O sırada kuyuda ne değer varsa onu skorunuza eklersiniz.

BONUS MULTIPLIER: Ekranın sol tarafındaki birbirine geçmeli rampalardan, ucu flipper'lara çıkan rampa (clear ramp)'dan geçip, direk Well'e sokarsanız, bonus çarpanlarını alırsınız.

MILLION: Ekranın en üstünden geçen rampa (soldan girişli olduğu için adı Left Ramp)'dan her geçişte 1 milyon alırsınız.

MILLION PLUS: Önce Clear Ramp'den, sonra Key harflerine giden, ekranın sağ tarafındaki kısa rampadan geçerseniz 1, 2, 3.... Milyon puanları alırsınız.

2X SCREAMS: Önce Clear ramp'den, daha sonra direk Screams Ramp'den geçerseniz 1 yerine 2 scream toplarsınız.

GHOST HUNTER: Tüm hedeflerin (rampa ve tüneller hariç) 1 milyon puan değerinde olduğu an.



Buraya ulaşmanız için devamlı canavarları toplamalısınız.

GRIM REAPER: Tüm hedeflerin ve tünellerin, rampaların 5 milyon puan değerinde olduğu an.

Buraya ulaşmak için tüm canavarları toplamanız lazım.

TOWER HUNT: 30 saniye içinde tower'a her girişinizde yüksek puan aldığınız an. Önce 5, sonra 10, en son 20 milyon puan alıyorsunuz.

LEFT BALL TRAP: Stones and Bones ışıklarını yaktıktan sonra bir canavar resmi parlamaya başlar. Bu durumda ekranın sol-alt köşesindeki ball-trap'e girerseniz, o canavarın Bonusunu ve Vault Score'u toplamış olursunuz.

Bundan sonra Stones and Bones yazısında bir sonraki canavar parlayacak, bu yolla tüm canavarları toplayabilir, Tower Hunt, Ghost Hunter ve Grim Reaper gibi büyük olaylara ulaşabilirsiniz.

GHOSTS: İşte sırasıyla canavarlar, ve ball-trap'e soktuğunuzda verecekleri özel puan ve olaylar:

1. Bat - 5 Milyon puan.
2. Blue Ghost - Tower hunt olayı.
3. Green Smiler - Tower'da Extra ball ışığını yakar.
4. Red Devil - 10 Milyon puan.
5. Yellow Poltergeist-Ghost Hunter olayı.
6. Blue Octopussy - Multi Demon olayı.
7. Mummy Dead - 15 Milyon puan
8- Grim Reaper - Grim Reaper olayı.

Önemli nokta..

Her canavar, ball trap'den alınmalı, ancak o zaman diğer canavara geçebilirsiniz.

R.I.P.: Eğer R.I.P harflerini yazarsanız, topunuz sol-yandan aşağı düşme durumuna gelirse, ball trap tarafından oyuna tekrar sokulur.

ACTION REPLAY POKE'LARI

Bir de ARKA KAPI alt bölümümüz var. Döküman buldukça **ACTION REPLAY**'leri olanlar için ARKA KAPI'sı olmayan oyunlara çeşitli poke'lar vereceğiz.

Bunları çalıştırabilmek için önce AR kitabınızı bir karıştırın (tabii orijinalini aldıysanız).

Olmayanlar için ilk sayıda bir mini kıyak; Nasıl Oluyor da Oluyor?

Örnek 1:

Bubble Bobble: C091EE Sonsuz Hak

Oyunu çalıştırın ve oynarken dondurun (Freeze) ve girince TFD C091EE yazıp Return'e basın. X ile geri dönün. Geçmiş olsun.

Örnek 2:

Laser Squad: 12AA5,XX Silahlar İçin Kredi Sayısı

Aynı şekilde girin ve M 12AA5 diyerek hafızadaki o adresin değerini görün (adresin hemen sağındaki ilk iki rakam) ve yerine istediğiniz rakamı HEX olarak yazın (0-9dan sonra A-F var. 16 için 0F, maximum için FF).

Geri kalanları da aynı şekilde yapabilirsiniz artık. Bir daha da sormayın, peh...

CJ's Elephant Antics: 1EC71 Sonsuz Hak

Mousetrap: C07B2F Sonsuz Hak

Ninja Warriors: 1967D,XX Hak Başına SHURİKEN Sayısı,

19A09,XX Hak Sayısı

Pegasus: 022B6B Sonsuz Hak

Rainbow Islands: E337 Sonsuz Hak

Space Blob: C1C47F Sonsuz Hak

Zool: 01A003 Sonsuz Hak

Bu aylık sadece bunlarla yetinmek zorundasınız. Fakat sizin göndereceğiniz tiyoları bundan sonra yayınlayacağız.

HER ZAMAN tiyo göderebileceğiniz adresimiz:

AMIGA DERGİSİ
P.K. : 41 81311
Bahariye / İSTANBUL

Mektuplarınızı bekliyorum.

CAN YALÇIN

FRP

FANTASY ROLE PLAYING



Günün birinde JRR.Tolkien adında bir yazar 'Lord of the Rings' isimli bir kitap yazdı. Tolkien, Lord of the Rings'i 13 yılda ve mitolojik araştırmalar yaparak yazmıştı. Bu kitaplarda adı geçen 'Middle Earth' adlı yerde dwarf, elf, hobbit gibi ırklar ve daha birçok başka yaratık vardı. Daha sonra TSR adlı bir firma 'Dungeons & Dragons' (Zindanlar & Ejderhalar) isimli bir kutu oyun sistemi ortaya çıkardı, (Tabi daha sonra Advanced Dungeons & Dragons ve bunun ikinci versiyonu piyasaya sürüldü) Bu oyun sisteminde Tolkien'in kitabındaki canlılar ve benzer yerler vardı.

Bu oyun sistemiyle oyuncular kayıp şehirleri, hazineleri keşfedebiliyor, lanetli tapınaklarda ve fantastik yerlerde akıllara gelebilecek herşeyi yapabiliyorlardı. Bir kutu oyunuyla bu kadar olay nasıl beceriliyor diye kendi kendinize sorduğunuzu tahmin edebiliyorum. Şimdi size oyun sistemini kısaca anlatayım.

Oyuncular yönetmek istedikleri karakteri seçip ırkını ve sınıfını belirlerler. Oyuncunun seçtiği karakterlerin özellikleri zarla belirlenir, ırk ve sınıflarına göre düzeltmeler yapılır (Mesela elf ırkı insanlardan farklı olmak üzere 60 feet'e kadar karanlıkta görebilir). Bu ırklar ve sınıflar arasında mage, cleric, thief, fighter, bard, paladin, knight, ranger gibi sınıflar ve elf human, gnome, dwarf, halfling gibi ırklar vardır.

Oyunu oyuncuların dışında Dungeon Master (Zindanın Efendisi) denilen kişi yönetir. DM oyuncuların karşısına çıkan kişileri oynar, düşman yerine oyuncularla savaşır ve oyuncuların yaptıkları hareketlerin değerlendirmesini yapar. DM oyunu ne kadar iyi yönetirse oyun da okadar zevkli olur. Belki inanmayacaksınız ama oyuncular istediklerini yapmakta %100 serbesttir. Mesela durup dururken önünüzdekine tekme atabilirsiniz, küfür edebilirsiniz ya da bir eşyasını çalmayı deneyebilirsiniz. Oyunda birtakım belirlemeler için zar kullanılır.

Zarlar 4, 6, 8, 10, 12, 20 'lik olup şeffaf, fosforlu, solid gibi birçok çeşidi vardır. Her oyunda olduğu gibi bunda da oyun konusu vardır. Oyunlar için senaryoları ya satın alırsınız ya da DM kendisi yazabilir ki en iyisi de budur. Böylece senaryo daha akıcı ve zevkli ilerler. Oyunun geçtiği bir dünya olmasını isterseniz hazırlanmış dünyalardan birini satın alabilirsiniz veya DM kendisi bir dünya hazırlar ve onu zamanla geliştirir. Hazır satılan dünya setlerine örnek olarak DragonLance, Forgotten Realms ve DarkSun gösterilebilir. Savaşları kağıtta yapmak istemeyenler için her ırkın, her sınıfın, her canavarın minyatürü ve ayrı olarak satılan minyatür savaş kuralları vardır.

Yazımın ilk başında kutu oyun dedim ama bu oyun türüne 'Role Playing' denir. Kutu oyunlar ise kendi başına ayrı bir oyun çeşididir. Kutu oyunlarıda bazen oldukça karışık olabiliyor.

Civilization, Diplomacy, Space Crusade ve Hero Quest bilgisayara uyarlanmış bazı kutu oyunlarıdır. Eğer bunlardan bazılarını bilgisayarda oynadıysanız kutu oyunlarının da oldukça detaylı olabileceğini anlayabilirsiniz.

Bir de strateji oyunları var. Bunlar ise genelde olmuş savaşları veya politik olayları simule etmenizi sağlar. Mesela, Panzerkrieg strateji oyunu 1941-1944 yılları arasındaki Alman-Rus panzer savaşlarını konu alıyor ve 9 ayrı oyun senaryosu var. Belli bir görev her iki tarafa da veriliyor ve belli bir zaman içerisinde bitirilmesi gerekiyor.

FRP aslında kutu oyunlarda doğmuş, daha sonra çok tutulmaları sebebiyle bilgisayarlara uyarlanmışlardır. FRP'nin doğuşu, gelişmesi ve bugününü içeren sürekli yazımız FRP'de, ilgilenenleri bilgilendirmeyi ve ihtiyacı olanlara da yardımcı olmayı amaçlıyoruz. Yerinizden ayrılmayın...

Size kutu oyunları hakkında kısa bir bilgi vermeye çalıştım. İlerki sayılarda bu köşe Frp- Strateji- Simulasyon oyunlarıyla ilgili bir köşe olarak devam edecek.

Bu tip oyunlar hakkındaki soru veya sorunlarınızı bana yazabilirsiniz.

Ayrıca FPR'lerle ilgisi olan Player ve DM'ler lütfen bana yazın. Adresim :

AMIGA DERGİSİ
P.K. : 41 81311
Bahariye / İSTANBUL

EMRE TUNCER



EXODUS

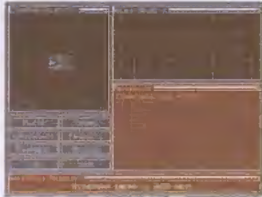


Uzay mı dediniz? Uzay gemisi yönetimi mi? A ha! Dünya tehlikede. Büyük bir uzay gemisi yapılıyor ve bütün nüfus dondurularak daha önceden belirlenmiş yaşanabilir bir gezegene doğru yola çıkıyor. Ama o da ne? Kırmızı Alarm! Gemi rotası doğrultusunda yabancı hayat formlarının radyo dalgaları alındı. Geminin tüm kontrolünü elinize almanız gerekiyor.

Kontrol ekranında sol üst köşede sizin geminiz ve yabancı cisimler temsili olarak gösteriliyor. Sağ üst köşede yabancı cismin görüntüsü var. Sağ alt köşede mesaj ekranı. Sol alt köşede ise geminin bölümleri bulunuyor. Bu bölümler :

PILOTS: Burada dondurulmuş pilotlar bulunuyor. Kırkaltı adet pilotunuz mevcut. Buzları çözmek için önce Available Pilots'dan bir pilot seçilir ve Thaw'dan pilotun özellikleri girilir. Pilotu tekrar dondurmak için Freeze seçeneği iş görür.

ENGINE: Geminin tüm çalışan sisteminin bir görüntüsü ekrana gelir. Tüm bozuk sistemler buradan tamir edilir. Tabi tamirat için yeterli malzeme ve enerji mevcutsa.



PRODUCTS: Tüm gerekli malzemeler burada üretilir. Öncelikle Sol üst köşedeki uzay gemisini üretecek ve onu transport gemisi olarak kullanacaksınız. Bunun için gerekli malzemelere bakın ve önce onları üretmekle işe başlayın. Daha sonra bu gemiyi kullanarak dışarıda bulunan maden dolu meteorları gemiye alabilirsiniz. Transport işlemi için transport edilecek cismi nişanladıktan sonra T tuşuna basarsanız o cisim artık sizin çekim alanınızda demektir.

LABORATORY: Burada ham maddeleri karıştırarak yeni buluşlar yapabilirsiniz. Dikkatli olun.

MESSAGE: Yabancılarla iletişim kurmak içindir. Seçenekler ekranın sağındaki mesaj ekranında çıkar.

EQUIPMENT: Burada uzay filonuza yeni gemiler ekleyip onları donatabilirsiniz. Ya da filodan çıkarıp tekrar ham madde haline dönüştürebilirsiniz. Gemiler göreve de buradan gönderilirler. Ana ekrandan yabancı cisim bulunup görev seçildikten sonra, tekrar bu ekrana dönüp göreve gönderilecek pilot atanmış ve donatılmış gemiye kliklerseniz gemi otomatik olarak fırlatılır. Bundan sonra ekrana stratejik konumların gösterildiği görüntü gelir. Buradan gerekli komutları vererek gemileri kontrol edersiniz. Bazen stratejik ekrandaki komutlar yetmeyebilir. Örneğin, transport işlemi için gemiyi sizin kontrol etmeniz gereklidir.

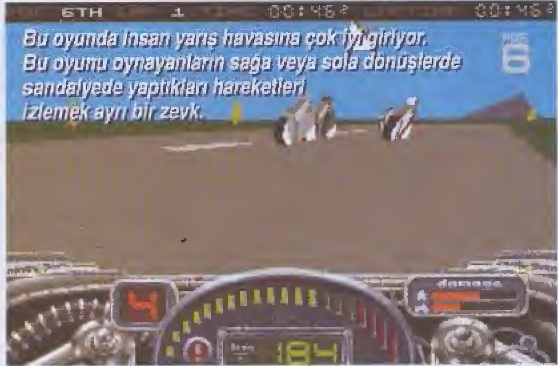
Oyunda görev atlamamaya özen gösterin. Her görev bittiğinde karşınızda yeni olaylar ve görevler bulacaksınız. Çok iyi bir insan olmayı da pek fazla düşünmeyin halkınızın yararına olacak her şeyi iyi veya kötü yoldan elde etmeye çalışın. Çünkü oyunda size karşı herkes öyle davranıyor. Bir de bırakın kabiliyetli pilotlarınız sizin yerinize savaşsın. Emin olun ki onlar sizden bir kaç gömlek üstün savaşıyorlar.

AHMET TEMBEL

SES		GRAFİK
70	DMI / 2 Disket / 1 MByte / Billboard'da 8 numara	70

GENEL 84

NO SECOND PRIZE





İkincilerin şeker aldığı, THALION firmasının ürünü olan bu motorsiklet yarışı şimdiye kadar gördüğüm vektör oyunlarının en hızlısı ve keyiflisi. Değerlendirmedeki notunu sonuna kadar hakediyor ve tabii bu not sayesinde BILLBOARD'da birinci sırada yer alıyor.

Oyun sırasında eklenen efektler oyuna çok değişik bir hava katmış. Replay olması da oyunu zevkli yapıyor. Oyunda amacınız anlaşılacağı gibi en yüksek puanı toplayıp birinci olmak.



Şimdi oyunun açıklamasına başlayalım.

İlk olarak karşınıza şunlar çıkıyor.

- START SEASON
- TRAINING
- LOAD GAME
- RECORDS
- LAPINFO

START SEASON

Burada karşınıza altı adet karakter çıkıyor. İstediğinizi seçip özelliklerini öğrenebilirsiniz. Bir karakteri OK'ye basıp seçin.

Daha sonra isminizi girin. Şimdi çıkan ekranda bulunduğunuz Track'in açıklamasını ve bu Track'te yapılan rekorları görebilirsiniz. Ve bir sonraki ekranda da vites ayarını ve mouse hızını ayarlıyıp yarışa girebilirsiniz.

Yarıştan Esc tuşu ile çıkabilirsiniz. Eğer yarışın devamını görmek istemiyorsanız bir daha Esc tuşuna basın. Oyun içinde kullanılan diğer tuşlar ise ilerde açıklanıyor.

Next Track : Bir sonraki Track'e geçmenizi sağlar.

Load game : Evvelden kayıt ettiğiniz bir oyunu yüklemenizi sağlar.

Save game : Oynadığınız Season'ı kayıt etmenizi sağlar. (Dikkat! Bir Season'ı sadece 8 kere kayıt edebilirsiniz.)

Give up : Turnuvadan çıkar

Records : Herhangi bir pistte yapılan rekorları incelemenizi sağlar.

Track info : Pistler hakkındaki ayrıntıları incelemenizi sağlar.

Statistics : Puan durumlarını gösterir.

TRAINING

Bu bölümde çalışma yapıyorsunuz. Başta yine sürücü seçtikten sonra karşınıza üç seçenek çıkıyor. Bunlar sırasıyla şöyle;

- **ONE OPPONENT** : Tek rakiple karşı karşıya oynamanızı sağlar. Eğer bunu seçerseniz karşınıza rakibinizi seçmeniz için farklı bir ekran çıkacaktır.
- **ALL DRIVERS** : Tüm oyuncularla beraber yarışmanızı sağlar.
- **NO OPPONENT** : Rakip olmadan tek başınıza yarışmanızı sağlar.

Diğer normal ayarları da yaptıktan sonra yarışa geçiyorsunuz.

LOAD GAME

Save diskinize kaydettiğiniz bir oyun yüklemenizi sağlıyor. Bu seçeneği Season menüsünde de bulabilirsiniz.

RECORDS

Sizin veya başkalarının yapmış olduğu rekorları incelemenizi sağlar.

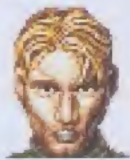
LAP INFO

Buradada pistler hakkında ayrıntılı bilgi bulunmakta. Bu son üç seçenek Season bölümünde de var.



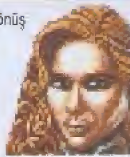
- OYUN İÇİ TUŞLARIN AÇIKLAMASI -

P - Pause
Q - Motor yolun dışındaysa içine girmesini sağlıyor.
Sol SHIFT - Vites artırır.
Sol ALT - Vites azaltır.
1 - Replay (İçten)
2 - Replay (Yakından)
3 - Replay (Uzaktan)
4 - Replay (Helikopterden)



Kazaları helikopter görüntüsünden izlemek çok zevkli.

Space - Replay'den yarışa dönüş
F10 - Rakip tanıma.
Sağ Yön Tuşu - Hızlı ileri
Sol Yön Tuşu - Hızlı geri
Aşağı Yön Tuşu - Play
Yukarı Yön Tuşu - Stop
Esc - Çıkış



Tuşları öğrendiğinize göre, artık oyunun gerçek tadına varabilirsiniz. İniş ve çıkışlarda, virajlarda ve düşüşlerde oyunun gerçeğe ne kadar yakın olduğunu farkedeceksiniz. Rakipleri arkanızda bırakmak ise gerçekten güzel bir duygu. Birinci olarak bitirip de çömezleri seyretmeye başladığınızda ise, oyun sizin için yeni başlıyor demektir.

UMUT ÇELENLİ

SES		GRAFİK
73	THALION SIMULATIONS / 1 Disket / 1 MByte / Billboard'da 1 numara	85

GENEL 91





AJAN X Bildiriyor...

Evet sevgili okuyucular, bendeniz bu köşenin yeni yazarı: Emre. "Şimdi bu köşe ne köşesi ?" diye soracaksınız. Bu köşenin belirli bir konusu yok. Herkese hitab eden değişken konuları var.

Bunlar ayın hit oyunları ya da demoları olabilir. Kısacası bu köşe, magazin köşesi.

İlk olarak - Oyunlar Nasıl Acep!?!

Gelecek aylarda bu bölümümüzde ayın bazı hit oyunlarını kulağınıza çıtlatacağım. Ve bu oyunlar hakkında bazı kısa anlatımlar ve açıklamalar yapacağım.

YERLİ DEMO ÇALIŞMALARI

Bu bölümümüzde size bizim Coder'larımızdan ve çalışmalarından bahsedeceğim. Ve bu çalışmaları yapanların özel hayatından da tabii... Yok canım daha neler, özel dediysek o kadarda değil, İnanın bu dergide yaşatmazlar beni. Ama yine size bazı kıyaklar geçeceğiz. (Tolga abi, niye bana öyle bakıyorsun, ya sen Ersen a...bi!. Hayır! Gelmeyin üstüme! Vallaha billaha şaka yapıyorum! IICAĞIY DÖUÜK...)

-Yarım Saat Sonra-

Üzgünüm arkadaşlar işkence(ups!)... ay pardon toplantı salonundan geliyorum, kıyak mıyak yok sadece size kim olduklarından ve ne iş yaptıklarından bahsedeceğim...

Her neyse şakayı bırakalım, burada bana hiç birşey yapamazlar. Benim politik haklarım var(!) Ve şimdi umut verici bir gruptan bahsetmek istiyorum bu grubun ismi: SAGE!!! Sage, kesinlikle Cracker bir gurup değil, tamamen yasal çalışan bir gruptur. Grubun elemanları: UMUT "Detail" (Coder), KIVILCIM "T.O.N" (Coder), TOLGA "A.D.Cooper" (Müzik & Program), VOLKAN "RAVEL" (Program & Gfx & Swap), TOLGA "Dark" (PC-Program), EMRE "Optic" (PC-Program). Volkan ve Tolga, Hançer oyununun yapımında da çalışmışlardı. Hazır yeri gelmişken size bir de sır vereyim mi? Aslında SAGE var ya SAGE, artık yok... Hih hih, T.O.N. bu aralar pek buralara uğramıyor ve onun haberi yokken grubun diğer elemanları CLIQUE'e transfer oldu. Neysem siz yine de SAGE'miş gibi yapın da üzülmesin...

Kıvılcım, zamanında Silicon Mages'da coder olarak çalışıyordu. Silicon Mages grubu başlangıçta umut vaadetmesine rağmen sonu iyi olmadı. Grup elemanlarının sayısı arttıkça işler cıvımaya başladı. Herkes yapması gereken işini sallamaya başladı ve günün birinde BOOMM!!! İşte üzücü bir öykü fakat gerçek. Aynı olay başka bir grup olan Zombie Boys'un başına gelmişti.

Umut ise Amiga Coder'lığına Atari 800/XL'den geçti. Gerçi ondan fazla bahsetmek istemiyorum. Ne de olsa az buçuk yakınlığımız var. O kadar da değil canım.

Diğer elemanları da gelecek sayıda okursunuz artık.

Bu grup şimdiye kadar birkaç şık introdan başka birşey yapmadı (Fakat çok yakında bir Mega-Demo yapacaklarını size buradan fısıldamak istiyorum).

Bunlardan birisi iddalı gözükmekte. Son yaptıkları intronun logosu Freelancer (Serbest çalışan) bir grafiker olan Lord Titan (Tankut) tarafından çizildi. Sahiden güzel oldu. Ayrıca haber bölümümüzde bu intro ile ilgili bir iki haber bulabilirsiniz.

Son olarak şunu söyliyebilirim ki bu grubun çalışmalarından hoşlanacaksınız. Ayrıca SAGE'e rakip bir grup tahminimce her an çıkabilir. Fakat bu grubun kim olduğunu kimse bilmiyor (Ben hariç).

Çarpıcı, ilginç olaylar ve facialar yani;

HABERLER

Evet sayın okurlar bu ayki haberlerimizin çoğu dergide geçiyor. Önce özetler: Grafikerler Dehşet Saçıyor - Dergide Müzik Olayı - Ersen suç üstü yakalandı - AMIGA WORLD - Türkiye piyasaya çıktı mı sorusu gündemde? Şimdi haberler:

Evvet, Sayın okuyucular; muhabirimiz, Moda'da bir apartman katına yuvalanmış olan dergiye gizlice girmiş bulunmakta. Şimdi muhabirimize bağlanıyoruz...

Ve sayın okuyucular Amiga Dergisinde bulunmaktayım. Şöyle bir konuşmaya şahit mi oluyorum ne?

Detail - Hayır! Olmaz diyorum sana olmaz!!

Ravel - Bu vektör logosunu kullanacaksın! İlk kullandığını beğenmedim!

Detail - Ama Volkancım, Senin vektör logonu ekrana koymak daha zor.

Bunu demomuzda kullanırım, TAMAM MI?!!

Ravel - Bunu sen istedin...

(Ravel iç dar ve küçük olan Fransız balkonun kapısını açar ve Detail'i oraya sıkıştırır Çünkü Detail şişmancadır. Ayrıca 3. katta olduğumuzuda belirtmeden geçemiyorum. Ve..)

Ravel - Eğer bu vektör logosunu bu intromuzda kullanmazsan seni buradan atarım.

(Bu sırada grubun müzik yaratıcısı olan Cooper'da, Ravel'e yardım ederek balkonun kapısını kilitler. Detail artık bir ayak genişliğindeki bir yerde sıkışmıştır Ve Detail'i grafikerden kurtaracak balyoz guç o anda yetişir. Detail'i annesi aramaktadır. Ravel mecburen kapıyı açar ve o anda Detail toz olur. Yaklaşık birbuçuk saat sonra dergiye bir telefon gelir.) Sonradan anlatılanlara göre telefon İsviçreden gelmektedir. ve telefonda Ravel'e söylenen sözler şunlardan ibarettir:

Detail - O vektör logosunu kullanmıyacağım! - Click -

...

Bu kısa konuşmalı haber ise dergideyken raslantı sonucu duyulmuştur.

Olay Detail'in introsunu göstermesiyle başlar. Müzik başlayınca olay da başlar...

Tolga - Vay! Umut, sahiden müthiş olmuş. Özellikle giriş çok güzel.

Volkan - Aşağıdaki scroll'da müziğe ritim tutuyor, ne kadar güzel olmuş..

Umut - Vektörüm nasıl olmuş ama ?

Ersen - Bu da müzik mi? B..ktan olmuş. Hep aynı ritim...

(...diyerek Tolgaya taş attı.. Ve Tolga'da şöyle cevap verdi...)

Tolga - XX!@#!@#! Allahtan sen müzikten anlamıyorsun.

Ve Ersenin müzik bilgisine hakaret etti. Bu olay burada kapandı. Fakat bu konunun inceliklerini gelecek aya can yakıcı röportajlarla inceleyeceğiz.

...

Ersen suç üstü bir yazara işkence yaparken yakalandı. Yapılan aramalarda 1 adet Amiga 500, 100'e yakın 5.25 disk, 1 adet hard-disk, 1 adet Kelp disk, 2 adet 5.25 drive ve birçok virüs bulundu.

Baskını gerçekleştiren polis memuru ile görüştük:

Muhabir- Evet efendim , içeri girdiğinizde neler gördünüz. Bize de anlatır mısınız?

Polis Memuru- Iıı.. Efendim sahiden çok acı bir sahneydi. Zavallı bir yazarın elinde yaklaşık 100 adet 5.25 disket gördük. Bu kişi bu disketleri 100 disklik başka bir gruba RAMDISK'den kopyalamaya çalışıyordu.

Yani bir disketi bilgisayara okutuyor, daha sonra da disketi çıkartıp yerine kopyalanacak disketi koyuyordu. Bazı polis arkadaşların midesi bile bulandı.

Muhabir- Peki efendim iyi günler.

Daha sonra da Amiga üzerinde uzman birisiyle görüştük.

Muhabir- Efendim acaba böyle bir kopyalama ne kadar sürer.

Uzman birisi- Bu şekilde normal bir kopyalama 2 saat kadar sürer. Fakat İşkenceyi yapan kişi Verify'ı açmış ve bu işi 4 katına çıkarmıştır.

Muhabir- Açıklama için teşekkür ederim. İyi günler.

Ve şans eseri mahkemeye götürülürken Ersen Bey'le görüşebildik.

Muhabir- Niye böyle bir suça yöneldiniz?

Ersen - O yazısını zamanında getirmemiş bir yazardı. Ayrıca Drive'ın teki bozuktu. Başka yapılabilecek birşey yoktu. Adalet yerini buldu. Pişman değilim, eylemlerim sürecektir!

Diyerek sözlerine son verdi. Ayrıca mahkeme sonrası müebbet kopya yapmaya mahkûm oldu. Ben Abdürrezzak Cinezmez, Haber Marketi için bildiriyorum.

...

Evet sayın okuyucular, hakkında büyük dedikodular çıkan, **AMIGA WORLD-Türkiye** dergisinin piyasaya çıkıp çıkmadığını araştırıyoruz. Yetkililer, "Böyle bir dergi yoktur. Olsa önce biz duyardık." dediler.

Biz yine de araştırmalarımıza devam ediyoruz. Eğer böyle bir dergi görür veya duyarsanız bana telefon edin. Eğer telefonum sizde yoksa saat 6'dan sonra beni telefonla arayın, size telefonumu vereyim.(HAOUHAHAHUK)

Bu aylıkta bu kadar sayın okuyucular. Her ay yeni oyunlar, ilginç haberler diye bir olay yok..

Mesela gelecek ay ilginç olmayan haberlerle, utility tanıtımlarıyla ya da fıkralarla karşınıza gelebilirim. Beni okumak zahmetinde bulunduğunuz için size teşekkür ederim.

Ve şimdi usta Yunus Emre'den bir tavsiye ile kapatıyorum.

"Ey okurlar, size diyeceğim O'dur ki eğer gece vakti evinizde elektrik kesilirse sakın ki sakın tuvalete girmeyiniz, girseniz bile klozetin kapağını kontrol etmeyi ihmal buyurmayınız!

Yazar - Efendim Ersen abi.. Ne?! toplantı mı?? Ama?! kem küm! günde 2 defa olur mu ya ??! İİYUWKOÖÜK...

-Bir süre sonra bu yazı editör tarafından okunduğunda-

Ed- Kardeşim ne biçim yazı bu böyle. Espri yapıyorum diye ortalığı batırıyorsun.

Yazar- Ama.. Kem.. Efendim okuyucuyla iyi bir ilişki kurmak istedim yani...

Ed- Ne o öyle yok yorummuş , yok habermiş.

Yazar- Ama... Mük..cük

Ed- Hele başkasının başından geçen olaylar.
Dedikodu sayfası mı burası?

Yazar- Şey... Belki ilgin...

Ed- Ne ilginci. Kardeşim öncelikle ilg....

- BANG !!! -
Yazar- (Yavaşça editöre yaklaşır ve...) Tüh! Ölmüş....

Ersen- Oğlum, böyle editörleri yaşatmak hata!
Bak, ben KICK-OFF oynarken bile kafam şişti.

Yazar- Ama öldürmene gerek yoktu.

Ersen- Ben tanımam!.......

Son olarak; Userlardan birkaç söz:

Abi! Seyret bakalım.
Bu iki port'u bir kabloyla birleştirince ne olacak!

Hey! Şalteri kapattınız dimi?



Dergi canavarı yakalandı.

Yetkililerin olaydan sonra yaptığı açıklamada

Zanlının şimdiye kadar 8'e yakın dergiyi batırdığı öğrenildi.

Lan grafiğe bak! Tıpkı Azrail.

Bak oyunda da adam böyle atlıyordu , adama hiç bir şey olmuyordu.

Aaa! Bak Amiga Dünyasının ilk sayısı. Dur şunu bir okuyim.

Dergiye bak be! Onları kötülüyenlerin başına bela gelirmiş.
Saçmalık.

Acaba monitörü dolabın üstüne koymam iyi oldu mu?

Şu Contact'tan yeni geldi. Bak bakalım ne varmış!
Ha,ayrıca " EXPLOSIVE " ne demek?

Terminator II sahiden güzel oyun!
Adam filmde çakıyla şöyle yapıyor!

Ersen kadar kötü bir patron görmedim.

İlk sayı için beni yeterince çektiniz, bukadar yeter, gelecek sayıya kadar gücünüzü toplayın çünkü daha felaket olacak veee çok yakında DERGİYİ ELE GEÇİRECEĞİM...
NIHHAHHAHHAAA..

EMRE ÇELENLİ

Yok edilmesi gereken bir dünya.

Kurtarılması gereken bir insan.

Muhteşem animasyonlar.

Ve ...

FLASHBACK



Flashback, hepimizin uzun zamandır büyük bir merakla beklediği ve geldiğinde ise üzerinde uzun zaman oynadığımız bir oyun oldu. Mükemmel grafik ve animasyonlarıyla, Prince of Persia'ya bile taş çıkartan bu oyunu sonunda bitirdik, ve tüm bölümlerinin açıklamasıyla karşınızdayız.

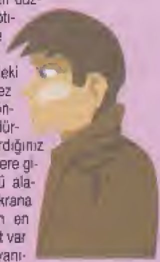
Oyun hakkında sizlere söyleyebileceğim birkaç nokta daha var. Herşeyden önce elinizdeki oyun Fransızca ve 4 disk ise, oyununuz tam değil. 4. bölüme geçince oyunun tam olarak kırılmadığını anlayacaksınız. Bunun yerine, oyununuz 5 disket Fransızca veya 4 disket İngilizce ise problem yok. Tam kırılmamış Fransızca versiyonuna bir 0. boot disket ekleyerek bu sorunu yok ettiler, İngilizce versiyonu ise problemsiz. Bunlar aklınızda olsun..


Oyunun giriş kısmı Demo gruplarına taş çıkaracak kadar göz alıcı.

Oyunun başındaki demodan kahramanımızın düşmanlardan kaçarken vurulup bayıldığını, ayıldığında ise kendini bu karmaşanın içinde bulduğunu anlıyoruz. Bundan sonrasını gelin okuyun..

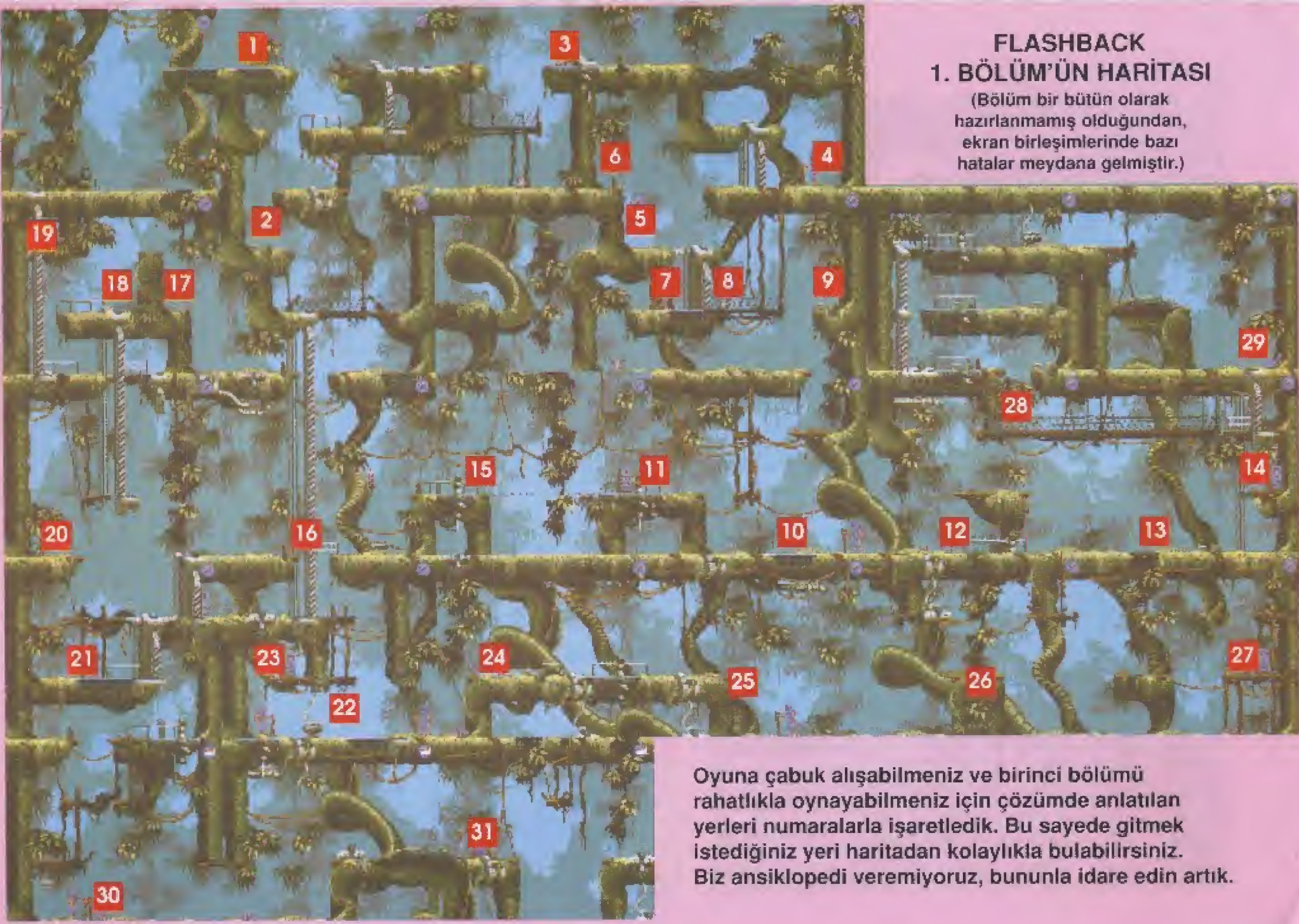
Oyunun başladığı ekrandan -1- aşağı inin ve buradan Holocube'u -2- alın. Yukarı çıkın, bir sağ ekrana geçin ve robotları -3- öldürün. Robotları öldürmek için eğilmek gerektiğini unutmayın. Ayrıca onları vurduktan sonra yanlarından uzaklaşın, yoksa bu robotlar patlayınca siz de patlamadan zarar görüyorsunuz. Sağa devam edin. Bu ekranda bir Mutant -4- göreceksiniz. Elindeki sopaya benzer alet ise bir bazuka, eğer bu adam sizi yakalarsa vucudunuzda büyük bir delik açabilir. Şimdi size, oyunda çok işinize yarayacak bir tiyo vereceğim. Eğer düşmanların (robotlar hariç) karşısında değil de, tam yanlarında durursanız, sizlere zarar veremezler. Bu tiyoyu ilk olarak bulunduğumuz ekranda kullanacağız. Aşağıda duran Mutant'ın tam yanına düşün. Mutant ateş edecek ancak sizi bir türlü vuramayacak. Space tuşuna basıp silahınızı çıkarın, ve ateş tuşuyla da Mutant'ı silahınızın kabzasını vurarak öldürün (böylece silahımızı 2 şekilde, ya ateş ederek ya da kabzasıyla kafasına vurarak kullanabildiğimizi anladık). Soldaki kapıdan geçin ve aşağıya inin. Sol tarafa yürüyün ve taşı -5- alın. Karşınıza çıkan duvardan yukarı çıkın ve 10 krediyi -6- alın. Bu krediler, bulunduğumuz gezegende kullanılan para birimi. Geldiğiniz kısa yolu geri dönün ve aşağıdaki Mutant ile robotu nasıl öldüreceğinizi okuyun. Aşağı katı dikkatle incelediğinizde, kapalı kapının arkasında bir Mutant -7-, önünde ise bir robot -8- göreceksiniz. Tam onların hizasında, ekranın sağ tarafında ise bir başka düzlük ve üzerinde dedektörler -9-. Bu dedektörler sizi farkedince kapı açılıyor. Bu durumda, sizin yapmanız gereken şey, üzerinde dedektör bulunan düzlüğe zıplamanız. Bunu yaptığınız an kapı açılacak ve Mutant size ateş edecek, ancak yanlışlıkla önündeki robotu vuracak. İkinci kez ateş edip sizi vurmadan önce sizin ona ateş edip öldürmeniz gerek. Bunu başardığınız an, Mutant'ı vurduğunuz yere gidip düşürdüğü jeneratör'ü alabilirsiniz. Eveet, aşağı ekrana geçin şimdi. Bu ekranın en aşağısında yine bir Mutant var -10-, ancak bu sefer tam yanı-

Yaygın düşüncenin tam tersine, bu oyun Another World 2 değil ! Tek ortak yanları, aynı firma tarafından ve aynı şekilde yapılmış olması.



FLASHBACK
1. BÖLÜM'ÜN HARİTASI

(Bölüm bir bütün olarak hazırlanmamış olduğundan, ekran birleşimlerinde bazı hatalar meydana gelmiştir.)



Oyuna çabuk alışabilmeniz ve birinci bölümü rahatlıkla oynayabilmeniz için çözümde anlatılan yerleri numaralarla işaretledik. Bu sayede gitmek istediğiniz yeri haritadan kolaylıkla bulabilirsiniz. Biz ansiklopedi veremiyoruz, bununla idare edin artık.

na inme şansımız yok. Ayrıca onun bulunduğu kata da inersek, zaten bizim tarafa bakıyor, hemen bizi görecek ve vuracak. Bu yüzden onu aldatacağız. Ekranın sol tarafında, Mutant'ın bulunduğu düzlüğün bir kat üstündeki düzlüğe -11- gelin. Düzlüğün en ucuna gelip Mutant'a doğru taş atın. Mutant, taşın sesini duyunca etrafında bakıp dolanmaya başlayacak. Tam arkasının dönük olduğu bir sırada aşağıya atlayıp onu vurun (eh, erkekliğe sığmaz ama bunu yapmazsak ölü bir erkek olacağız). Evet, bu taş ile şaşırtma oyununu birçok yerde kullanacağız, aklınızda olsun. Bu ekrandan hem sağa, hem sola geçiş var, ama biz şimdilik sağa gideceğiz. Sağdaki ekranda yeşil bir alev var -12-, sakın ona dokunmayın ve üzerindeki düzlükten geçin. Bir sağdaki ekranda ise yerde elektriklenmeler var -13-. Bunların üzerinden zıplayın. Yerde dedektörler göreceksiniz. Bu dedektörlere değdiğinizde üst katınıza bir asansör gelecek. Bu asansöre tırmanın ve sağ taraftaki makinanın -14- yanına gelin. Bu bir recharger. Bu alet oyun esnasında birçok kez karşınıza çıkacak, ve hatta, daha da çok kez karşınıza çıksın diye dua edeceksiniz. F1'e basın ve jeneratör'ü alın. Ateş tuşuna basıp bu jeneratör'ü recharge edin. Daha sonra oyundaki hayat enerjinizi temsil eden pil'i alın (Bouclier) ve onu da recharge edin. Artık 4 piliniz, yani 4 hakkınız var. Her vurulduğunuzda enerjiniz gidecek, ancak istediğiniz an geri dönüp buradan dolduracaksınız. Evet, dikkat ederseniz yukarı kata gidebilirsiniz, ancak şimdilik oraya gitmiyorsunuz, az sonra buraya geleceksiniz, aklınızda tutun. Şimdi geldiğiniz yolu geri dönüp olabildiğince oyun ekranının sol tarafına gidin. Sonuçta bir makina -11- ve büyük bir uçurum göreceksiniz. Buradaki makinada jeneratörü kullanın. İşte, artık uçurum yok ve bir köprü var. Buradaki robotu -15- da öldürün ve sol ekrana geçin..

Evet, artık ilk bölümün yarısını tamamladınız. (hehe, daha yarısını..) Bulunduğunuz ekranda bir asansör var -16-. Ona binip yukarı çıkın ve soldaki ekrana geçin. Burada yine dedektörler var -17-. Siz dedektörlerin önünde durunca ekranın sol tarafındaki asansör aşağı iniyor, ancak dedektörün önünden çekilince asansör yine yukarı çıkıyor. Bu durumda bir türlü asansöre binemiyoruz. Dedektörün önünde durup onu meşgul edecek, böylece asansörü hep aşağıda tutacak birşey lazım. Hmmm.. siz yolunuza devam edin ve yerde duran birşeyi farkedin. Hey, bir taş buldunuz -18-. Artık hemen dedektörlerin yanına dönüp taşı dedektörün önüne fırlatacağınızı söylememe gerek kalmadı. Artık dedektör hep açık kalacak, asansör hep aşağıda duracak, biz de asansöre binip üzerindeki transporter'ı -19- alabileceğiz. Bu aldığımız transporter, insanı bir yerden başka bir yere ışınlamaya yarıyor. Ama bunu biz kullanmayacağız, şimdilik cebinizde dursun. Hemen gidip dedektörün önünden taşı alın ve asansör yine yukarı çıksın, böylece devam etmek için yolumuz açık olacak. Bir aşağı kattaki asansör ile aşağı inin. Burada ise üzerinde SAVE yazılı bir makina var -20-. Bilin bakalım bu ne işe yarıyor? Evet, oyunu RAM'a save edebilirsiniz. Artık öldüğünüzde oyun en baştan değil buradan başlayacak. ekranın altındaki boşluktan bir aşağı ekrana geçin. Bu ekranın alt katındaki robotu -21- öldürün. Karşınızdaki kapıyı açamadığınızı farkedeceksiniz. Eh, kötü şans, siz en iyisi önce bir ekran yukarı, sonra bir ekran sağa gidin. O da ne? Az önce asansör ile yukarı çıkınca asansörün altında bir boşluk ortaya çıkmış. Hemen oradan aşağı iniyorsunuz ve en alt kattaki 2 nöbetçiyi -22- temizliyorsunuz. Enerjinizi aynı ekranda -23- recharge edip sağ ekrana geçiyorsunuz. Burada geçmenize mani olan yeşil alevi -24- Interrupter ile kapatıyor, tekrar açılmasını sağlayan dedektörlerin üzerinden atlayıp bir sağ ekrana geçiyorsunuz. Burada -25- önce robotu, daha sonra taş atma numarasıyla Mutant'ı öldürüyorsunuz. Yine sağ ekranda iki adet dev gibi silah var. Allahtan çalışmıyorlar, yoksa göçerdik. Buradan CLE adlı aleti -26- alın, sağa ilerlemeye devam edin. Bu ekranda, sağ üst tarafta 500 kredi -27- var, bunu almak zorundayız. Aynı ekrandaki dedektörlere değersek, bir ekran önceki büyük silahlar çalışmaya başlıyor, bu yüzden ne yapın, ne edin, recharge makinasına ve kredilere dedektörlere değmeden ulaşın. Bu aslında zor değil, zıplayıp tutunacak birçok düzlük var ortada. Herşeyi aldınız mı? Şimdi, oyunun başlarında, yukarı gidebileceğimiz, ama daha sonra geliriz dediğim yere dönün -14-. Bayağı uzak kaldı aslında. O ekranda asansöre binip bir üst kata, oradan da sola gidin, Mutant'ı -28- öldürün. Yukarıdaki kata çıkın ve dedektörlerle oynayıp, asansörü gerektiği gibi yönetin ve ekranın en üst katına geçip bir sağdaki ekrana geçmeyi başarın. Bu ekranda bir yaralı adam göreceksiniz -29-. Bu adamla konuştuğunuzda, kendisini Mutantların yaraladığını, ve kurtulmak için tek ümidinin Teleporter olduğunu söyleyecek. Bu Teleporter sayesinde kendini ışınlayacak ve buralardan kurtulacaktır. Ne tesadüf, bizde de teleporter yok muydu?? Hemen adama veriyorsunuz ve adam gidiyor. geride birşey kalıyor.. Adamın kimlik kartı.. ID CARD.

Artık işler yavaş yavaş çözülüyor. Daha önce açamadığımız kapıyı -21- bu ID Card ile açıyoruz ve aynı ekrandaki Mutant'ı öl-



1. bölümde, teknoloji ve ormanın birleşimi, oyuna oldukça egzotik bir hava veriyor.



Daha ileride ise tamamen teknolojik sahneler yer almakta.

dürüyoruz. Bir alttaki katta ise 2 Mutant -30- var. Bu Mutant'ların tam üstündeki düzlüğe gelin ve taş atın. Attığınız taş yine alt kattaki silahı çalıştıracak, bu silah 2 Mutant'ı da öldürecek. Siz, dikkatlice ateşlerin arasından sıyrılarak vurulmadan sağ ekrana geçeceksiniz. Artık önünüze çıkan ufak tefek engellerden sonra koltuğunda oturan bir adama rastlayacaksınız -31-. Bu adam, New Washington'a gitmeniz için yanındaki kan ilk yüksek yere tutunacaktır. Bu olayı başka HİÇ BİR yöntemle yapamazsınız. Keyboard'dan oynayanlar ise ateş tuşu yerine Shift'i, yön için de ok tuşlarını kullanacaklar. Herneyse, bu hareketi yeni bölümün ikinci ekranında üst kata tırmanmak için kullanacaksınız. Yolunuza devam ettiğinizde bir süre sonra kırmızılı adamlar tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Bu adamlar, sırtlarındaki bir takım cihazlar sayesinde



İşte TITAN metrosu. Burada gidiş yönüne göre kaçıncı durakta ineceğinize dikkat edin.

Artık metroya da binmedim diyemezsiniz.

uçurumdan atlamanız gerektiğini, ama buradan atladığınızda ölmeniz için yerçekim kuvvetini kaldıran Anti Gravity aletini almanız gerektiğini söyler. Bu aletin fiyatı 500 kredi. Sizin bu kadar paranız var, parayı verin, aleti alın ve kendinizi aşağı atın.. Evet, 1. bölüm bitti..

Açıklamanın bu kısmından sonra sizlere "Taşı alın ve adama atın, buradan anahtarı alıp şurada kullanın" cinsi şeyler yazmayacağım, çünkü 1. bölümü bu dergi yardımıyla dahi bitirmiş olsanız, bu gibi basit şeyleri artık kendiniz halledebilirsiniz. Ayrıca harita ve numaralara da ihtiyacınız olmayacak.

Evet, oyunun ikinci bölümü New Washington'da geçiyor. Burası, aslında 1. bölümden çok daha geniş ve karışık bir ortamda gelişiyor. Bunun yanında oyunu tek başınıza çözmeye çalışıyorsanız ve Fransızcanız da yoksa, gerçekten zorlanırsınız, ama sizin elinizin altında böylesine bir dergi var. Tamam, tamam, teşekkür etmek için kendinizi bu kadar yormayın, önemli değil.

Bölümün kodu TOIT ve ıssız bir yeraltı binasında başlıyoruz. Burada ilk yapmanız gereken üst katlara tırmanmanız. Burada özel bir harekete ihtiyacınız olacak, burayı iyi okuyun. Birçok joystick kullanıcısı arkadaş bu hareketi yapamadığından burada takılmıştı. (Hareket Joystick ile de yapılıyor ancak keyboard'da oynarken keşfetmek daha kolay) Joystick'te düğmeye basıp herhangi bir yöne çekin. Adam koşmaya başlar. Bu anda düğmeyi bırakmayıp kolu herhangi bir yöne çekmeyi bırakırsanız, adam koşmaya devam edecek ancak önüne çıkan

uçabiliyorlar. İlk kez karşılaştığınızda zorlanacağınızı tahmin ediyorum, ancak onları öldürmeyi başarıp, aynı odada tutsak olan IAN adlı arkadaşınızla konuşup, ondan Champ De Force adlı kalkan aletini aldığınızda artık eskisi gibi kurşunlara çıplak hedef olmayacağınızdan fazla zorlanmayacaksınız. Bu aleti return'e basıp kullandığınızda, kısa bir süre için önünüzde bir kalkan açılacak, ve düşmanın mermilerine karşı sizleri koruyacaktır. Burada, Ian ile karşılaştığınız odada bir de sandalyeye oturduğunuzda olayı anlamanızı sağlayacak çok güzel bir demo daha çıkıyor. Unutmadan, eğer herhangi bir demoyu seyretmek istemiyorsanız, escape tuşu ile oyuna geri dönebilirsiniz. Sandalye olayından sonra tekrar tekrar Ian'la konuşun. Bu sefer Ian size Death Tower'dan söz edecek. Ayrıca, Death Tower'a girmek için Jack adında bir adamla buluşmak zorunda olduğunuzu ekleyecek. Şimdiii... Nedir bu Death Tower... Efendim, düşmanlarımızın gezegenini yoketmek için bu gezegene gitmek gerekecek. Buraya gidebilmek için uzaya açılmak gerekecek. Bu Death Tower denen kule ise, Death Show adlı bir gösteriye evsahibi olan bir kule. Death Show'da, türlü düşmanlar ve tehlikelerle dolu bir oyun. Eğer bu oyunda ölmeden, düşmanlara (ki bu düşmanların hepsi robot veya android) yenilmeden kulenin en üstüne çıkarsanız ve final düşmanı öldürürseniz, ödül olarak Terra sistemine bir uzay gezisi kazanıyorsunuz. Böylece düşmanların gezegenine de gidebilirsiniz. Ancak.. Death Show'a katılmak için bazı belgelere sahip olmanız gerekiyor. Bu belgeleri de sadece size Jack denen bir polis sağlayabilir. Ian'ın anlattıkları bu. Şimdi hemen gidip Jack'ı bulacağız. Bunları anlattıktan sonra Ian size kapıyı açıyor, ve New Washington'a giriyoruz. Karşımıza çıkan ilk İnterrupter ile asansörü çağıracağız, ancak İnterrupter çalışmıyor, sigortası atmış. Bir kat alta inin, düşmanı öldürünce oralarda bir de sigorta olduğunu göreceksiniz. Onu alıp interrupter'a koyun, ve asansörü çalıştırın. Asansörle yukarı çıktığınızda, resmen New Washington'a girmiş oluyorsunuz. Herşeyden önce, etrafta dolaşan görevlilerle konuşmaya çalışmayın, adamlar tenezzül etmiyorlar. Sol tarafa gidip en aşağıya indiğinizde, bir metro istasyonuna geliyorsunuz. Duvarda asılı haritaya (KARTE) bakınca, oyunun geçtiği bölge hakkında bir bilginiz olacaktır. New Washington toplam 4 bölgeye ayrılmış. Asia, America, Africa ve Europe. Gelen ilk metroya binin ve America'da inin. Asansörlerle yukarı çıkıp sol tarafa gidin. Barmenle konuşun, size Jack'ın yerini söyleyecek. Hemen Jack'i bulmak için olabildiğince sağa gidin. Asansörle yanına çıkın ve konuşun. Jack size belgeleri hazırlayabileceğini, ancak karşılığında 1500 kredi istediğini söylüyor. Aaaa.. Burada bir problem var.. Bizim hiç paramız yok, bu adama 1500 krediyi nasıl bulacağız?? Sağlığımız, gücümüz kuvvetimiz yerinde, en iyisi çalışıp helal para kazanalım. İlk önce Avrupa'ya gidin, orada İş ve işçi Bulma kurumunun New Washington şubesini göreceksiniz. Orada çalışan kadın size iş almak için gerekli belgeleri hazırlamanızı söylüyor. Hemen metroya inip bu sefer Africa'ya gidin. Burada devlet işlerini yöneten Government (hükümet) var. Asansörle en yukarı çıkınca sol taraftaki kapıdan girin ve kapıdaki kadınla konuşun. Size üst kata çıkmanızı söyleyecek ve asansörü çağıracak. Üst kattaki adamla konuşuyorsunuz, yan odadaki adamla konuşmanızı söylüyor ve kapıyı açıyor. Son adamla da belgeler hakkında konuşunca sizden belgeleri hazırlamak için kimlik kartınızı (Id Card) istiyor. Onu veriyorsunuz ve belgeleri alıyorsunuz. Şimdi İşçi bulma kurumuna geri dönün, kadını geçin ve içeri girin. Burada, ilk iş olarak alt katta enerjinizi doldurun, oyunu save edin. Ekranın üst kısmında 6 adet makina göreceksiniz. Bu 6 makinadan ikisi çalışıyor. Makinanın önüne gidip ateşe basın. Size ilk verilecek görev hakkında bilgi verilecek. Bu görev size Titan Space Lines tarafından veriliyor, ve Titan'ın Asia'daki şubesinden Africa'daki şubesine bir paket götürmeniz isteniyor. Görevden kazanacağınız para ise 100 kredi. Tüm yazıyı okuduktan sonra, elinize hükümetten aldığınız kartı alın ve aynı makinanın karşısında return'e basın. Küçük bir animasyonla bu görevi istediğiniz ve aldığınız anlatılıyor. Her görevi okuduktan sonra bu işi yapmak zorundası-

nız, yoksa görevi kabul etmemiş görünürsünüz. Evet, görevi alıp Asia'ya metroyla gidin, sağ taraftaki kadından paketi alın, ve Africa'ya gelip Titan Space Lines'daki adama verin. İşte ilk işinizi yaptınız, ve ilk paranızı kazandınız.. Hemen iş aldığınız odaya geri dönün, save edin ve ikinci çalışan makinaya bağlanın. Vital Inc, Mutant'lar tarafından korunan Research Center'a bir V.I.P'i sokmanızı istiyor. (Very Important Person, nam-ı diğer çok önemli şahıs) Bunun için Restricted Area 2'ye gitmeniz gerekiyor. Hemen haritadan Restricted Area 2'nin nerede olduğunu öğrenin ve oraya gidin. İçeri girince V.I.P'in sizi beklediğini göreceksiniz. Asansörden aşağı inip ilerlemeye başlayın. Aslında bu V.I.P bey Research Center'a kadar gidebilir, ancak pek duvar falan tırmanamadığından tüm kapıları açmak ve yoldaki birkaç Mutantı öldürmeniz gerekiyor. Yolda bulacağınız CLE'ler ile açılmayan kapıları açın, ve tüm yolları temizlediğinizden emin olduğunuz an, geri dönüp V.I.P'in sizi takip etmesini sağlayın. Siz nereye giderseniz o da sizi takip ediyor. Sonuçta Research Center'a getirin (tüm binadaki en aşağı ekran, bir asansörle giriyorsunuz) Bunu yapınca ikinci görevi de tamamlıyorsunuz ve 200 kredi daha kazanıyorsunuz. Görevi tamamlar tamamlamaz İşçi bulma kurumuna ışınlanıyorsunuz. Hemen enerjinizi doldurup oyunu save edin, ve yeni görevi alın. Sıra 3. görevde. Artık görevlerin yavaş yavaş zorlaştığını belirtmem gerekiyor. Burada ise Death Show gösterisinden kaçan 2 tane Android'i bulup yokelmemiz isteniyor. America'ya gidip bardaki görevliyle konuşun. Daha sonra America'yı terketmek için metroya binmek istediğinizde kırmızı bir adam karşınıza çıkıyor ve aradığımız adamın bar'ın sağındaki yerde bizi beklediğini söylüyor. Hemen oraya gidiyoruz, ve az önceki görevlinin bir suikaste kurban gitmek üzere olduğunu görüp suikastçı Mutant'ı yok ediyoruz. Ardından bize bu tuzağı hazırlayan kırmızı adama gittiğimizde bize saldırdığını görüp bu hareketine pişman ediyoruz. (öldürüyoruz..) Ondan aldığımız CLE'yi az önce suikastin olduğu ekranda kullanıyoruz ve orada bir kapının açıldığını görüp oradan aşağı iniyoruz. Burada oyunu save edin, çünkü bir sonraki ekranda kaçan Android'lerle karşılaşacağız, bunları yok etmemiz gerek. Androidler kendilerini ışınlayabiliyorlar, onlarla savaşmanın en iyi yolu, yere çömelip yuvarlanarak, sık sık yer değiştirerek ateş etmek. Bu arada bize Ian'ın verdiği kalkanı da unutmayın. Android'leri yok edince, tekrar işçi bulma kurumuna ışınlanıyoruz, herzaman yaptığımız gibi enerjimizi doldurup kaldığımız yeri save ediyoruz ve 4. görevimizi alıyoruz. Bu görev, diğerlerine hiç benzemiyor, ve size New Washington konseyi tarafından veriliyor. Kentin terminali içindeki bir kartın bozulması yüzünden patlamak üzere, ve size verilen yeni kartı eskisinin yerine takmanız isteniyor. Size görev için bir kronometre (2 dakikanız var sadece) ve değiştirmek için kart veriliyor. Alt kata inip, her zaman buraya ışınlandığınız teleporter'ın altına gelin ve hemen terminal'in binasına ışınlanın. Tüm engelleri büyük bir hızla aşın, 2 kat aşağı gelince büyük bir çukurun yanına geliyorsunuz. Üst tarafta bir duvar göreceksiniz (aslında bunu farketmesi zor, o yüzden belirtiyorum). Hemen o duvara çıkın ve çukurun diğer tarafına geçin. Bu arada sizi farkeden bir dedektör asansörü çağıracak. Yerde duran taşı alın, asansöre binin ve terminalin yanına gelin. Terminalin sağ tarafına yakın durun ve kartı elinize alıp Return tuşuna basın. İşte bu görevi de bitirdiniz. Paranıza para eklediniz. Hemen geri ışınlandınız, save ettiniz ve son görevi almak için son makinaya gittiniz. Bu görev ise size New Washington halkı tarafından, onları devamlı rahatsız eden Mutantları temizlemeniz için verilmiş. Tek yapacağınız şey, restricted area 3'e gidip, içerdeki tüm Mutantları temizlemek. Bunu da yapınca tekrar İşçi kurumuna ışınlanıyoruz, save ediyoruz, enerjimizi dolduruyoruz ve artık geldiğimiz kapıdan çıkıp bu kurumu artık cebimizdeki parayla beraber terkediyoruz. Terkeder terketmez, bir fotoğraf makinası göreceksiniz. Buraya para koyun, ve bir adım sola gidip fotoğrafınızı alın. Hemen America'ya gidip Jack'i bulun ve parayı verin. Gerekli belgeleri alın, geri Europe'a dönün ve buradan Death Show'a katılın..

Death Show'da ilk dikkatinizi çekecek şey, bu bölümün kodunun ZAPP olduğu. Burayla ilgili size fazla birşey söyleyemiyeceğim, çünkü çözülecek hiçbir olay yok, tek yapacağınız önünüze çıkan HER hareket eden cismi yok etmek. Yavaş yavaş kulenin üst katlarına doğru tırmanacaksınız ve en sonunda en güçlü android ile karşılaşıp Terra'ya Titan Space Lines ile bir yolculuk kazanacaksınız. Bu olay çok güzel bir demo ile anlatılmış. Evet, artık başka bir dünyadayız.

Oyunun ilk bölümlerinde devamlı bazı eşyalar bulup doğru yerlerinde kullanmış ve böyle ilerlemiştik. Artık bu yeni bölümlerde ise tek amacımız sadece bir yöne doğru ilerleyen yollarda önümüze çıkanı yok etmek. Çözülecek neredeyse hiçbirşey yok, sadece Secure kapılarını açmak için CLE'ler bulmanız gerekiyor, onlar da ortalıkta, kapıların yanında ya da düşmanları vurdukça ortaya çıkıyor. Yine yolunuzda ilerleyin, bir yerde taksiye biniyorsunuz, ve taksi sizi istediğiniz yere götürüyor. Yeraltına iniyorsunuz, türlü zorlukları aşıyorsunuz ve sonuçta bir tehlikeden kaçarken bir çukura yuvarlanıyorsunuz. Buradan bir ızgaranın üzerine düşüyorsunuz. Aman Allahım, ızgaradan düşman kuvvetlerini izleyebiliyorsunuz, Konuştuklarını duyabiliyorsunuz, ancak nereye kadar? Üstünde durduğunuz ızgaranın vidaları gevşiyor, ve ikiniz birlikte düşmanın ortasına düşüyorsunuz. Savunmasız.. Sizi yakalıyorlar. Buralar hep bir demoyla anlatılıyor. Bizi hapsediyorlar, ve birgün infaz etmek için yanımıza geliyorlar. Hemen fırsat bu fırsat kaçmaya başlıyoruz. Birkaç kez vuruluyoruz, ama zaten 3-4 kez vurulma hakkımız var. Kaçarken yerde bir silah buluyoruz. Okay, daha ne isteriz? Önce bizi hapisten alıp vuracak Android'leri hallediyoruz, daha sonra yolumuza devam ediyoruz. Bu yeni bölümde karşılaşacağımız 2 yeni olay var. Birincisi, yeni tip bir düşman. Sıvı, sümüksü bir yaratık, sizi kovalıyor, tavanda hareket edebiliyor, ve bir an bir insan gibi olup size ateş etmeye çalışıyor. Bu anda onu vurmanız lazım. İkinci yeni olay ise, bu bölümde bulacağınız Teleport aracı. Bu araç iki kısımdan oluşuyor. Birinci parça, TELE COMMANDE, return'e bastığınızda sizi ışınlayacak alet. İkinci parça, TELE RECEPT, Tele Commande'yi kullandığınızda ışınlanacağınız yeri belirten alet. Bu teleport aracı oyunun sonuna kadar yanınızda olacak ve en çok işinize yarayacak alet. Tele Recept'i return ile istediğiniz yere fırlatabilir, Tele Commande ile



Dedektör sayesinde androidleri ayırd edebileceğiz.



Görevdeyken içmeyeceksiniz değil mi? Zaten vakit de yok...

Oyundaki tek şova katılmadan gitmeyeceksiniz herhalde. Aslına bakarsanız katılmak için bir ton bürokrasi var. Ama emin olun gittiğinize değecek. Gitmezseniz de.. önemli değil, sadece oyunun sonunu göremezsiniz.



bu fırlattığınız yere ışınlanabilirsiniz. Her seferinde Tele Recept'i tekrar elinize almayı unutmayın. Zaten birkaç kullanımdan sonra hemen anlayacaksınız, bir problem değil. Bu bölümü de teleport'un büyük yararları ile tamamlıyorsunuz, ve sonunda bu ucube yaratıkların gezegenine ışınlanıyorsunuz, işte karşınızda son iki bölüm..

Eminim burada dikkatinizi çekecek ilk şey, arka plan grafiklerinin güzelliğidir. Burayı çizen grafikerlerin hayal gücü ve yaratıcılığı takdire değer. Bu bölümde, ve oyunun son bölümünde karşınıza çıkacak yaratıklar hep daha önce rastladığımız sümüksü yaratıklar olacak, ancak sizi uyarmalıyım, bunları altetmek hiç ama hiç kolay değil. Bu bölümde yapılacak şeyler yine düşmanları alt edip, yolunuzu tıkayan kapıları vs açmaya çalışmak. Böyle mücadele ede ede yolunuza devam ederken, bir ekrana geliyorsunuz. Karşınızda bir adam, ancak aranızda bir kapı var. Üst kattaki Interrupter'dan etraftaki başka kapıları açıyorsunuz, ancak bu kapı açılmıyor. En alt kata iniyorsunuz, ve karşınızdaki kapıya ateş ediyorsunuz. Ateş edilince bu kapı açılıyor. Burası gayet ilginç, çünkü eminim burayı ilk oynayanların, bu kapıya ateş etmek akıllarına gelmemiştir. Ben de sinirden etrafa ateş ediyordum ki bu kapıya rastgeldi ve kapı açıldı. Herneyse, bu kapının ardındaki interrupter'ı kullanınca, adamın önündeki kapı açılıyor, ve onunla buluşacağız derken, nereden çıktığı belli olmayan bir Mutant adama ateş ediyor, ve sonra bize saldırıyor. Mutant'ı öldürdükten sonra adamın yanına gidiyoruz, ve adam son nefesini vermeden önce elimize çok yüksek hasar verebilen bir patlayıcı veriyor. Sonra ölüyor. Bir sonraki ekrana geçtiğimizde orada bir günlük buluyoruz, bu günlükten az önce ölen adamın bir profesör olduğunu, onun da bu gezegeni patlatmak için çalışmalar yaptığını, gerekli bilgiyi, patlayıcıları, patlayıcıların nerelere konulacağını saptadıktan sonra az önce öldürüldüğünü anlıyoruz. Bu olaydan sonra bir süre daha devamlı vur-gebert-kapıları aç-ilerle taktiği ile oyunumuza devam ediyoruz ki, aniden son bölüme geçiyoruz (şifresi PONT). Bu bölüme geçtiğimiz ekrandan yukarı devam ediyoruz, rakiplerimizi acımasızca öldürüyoruz, ve bir süre sonra sıradışı bir ekrana geliyoruz. Bu ekranda küresel bir mekanizma var. Önce odadaki yaratıklardan kurtuluyoruz, daha sonra bu mekanizmaya ateş ediyoruz ve içindeki maddenin ölmesini sağlıyoruz. Aynı odadan çıkmak için, Tele Recept'imizi odanın ortasında açılan delikten aşağı atıp kendimizi ışınlıyoruz. Bu noktadan sonra, sağ tarafa devam ederseniz, açılmayan bir kapı göreceksiniz. Burası aklınızda olsun, çünkü bu kapı, en son geçeceğimiz, ve oyunu tamamlayacağımız kapı olacak. Artık olabildiğince sola gidin. Gidin, gidin, oyunu save edin, gidin, enerjinizi doldurun, taa ki, daha önce açamadığınız, ancak artık açık olan kapıdan geçene kadar. Buradaki asansörle aşağı inin. Burada gezegenin merkezine hareket ettiğiniz minik bir animasyonla gösterilmiş (vektör animasyonu tabii). İndiğiniz ekranda oyunu save edin ve zorlu bir savaş için sağ ekrana geçin.. Burada tavandan sarkan dev bir yaratık göreceksiniz. Yaratığın her iki tarafından da sümüksü yaratıklar saldırıyor. Burada yapılacak şey, sümüksü yaratıkları öldürüp bir kat yukarı çıkmak (sol taraftan başlayın) tavandan sarkan yaratığa ateş etmek. Bir kere soldan, bir sağdan, sonra yine soldan vs vs.. böylece yaratığın üzerindeki toplam 6 keseciği patlatın, böylece yaratık ölecek ve artık sümüksü yaratıklar üzerinize gelmeyecektir. Sağa devam edin, yolunuza çıkan tüm engelleri yok edin, ilerleyin, ta ki önünüze daha fazla ilerleyemiyeceğiniz bir duvar çıkıncaya kadar. Bu duvara iyice yaklaştığınızda karşınıza bir ses çıkacak ve size olduğunuz yere patlayıcıyı koymanızı söyleyecek. Dediğini yapın, oraya patlayıcıyı koyun ve yanındaki interrupter'a basın. Evet, artık patlayıcı aktif ve gezegen yokolmak üzere. Heryer sarsılmaya başladı. Artık hiç vakit kaybetmeden, son hızınızla, az önce bahsettiğim, ve şimdiye kadar açılamayan tek kapı olan kapıya koşun, kapıdan girin, hemen birkaç adım ötesinde görmesi zor olan asansöre binin ve gezegeni terketmenize yarayacak uzay gemisine binin..

Eveeet, işte bir dev oyun, Flashback böyle son buluyor. Bundan sonra bir de son demosu var, ayrıca oyunu yaratanların isimleri sayılırken oyun içinde rastladığımız tüm animasyonların yeraldığı mükemmel bir demo daha var. Yani kuru kuruya bir tebrik değil, tüm yorgunluğunuza değecek bir son demosu var..

Son olarak oyunun kritiğini yapalım. Bence Flashback, Amiga tarihinin en mükemmel oyunlarından biri. Oyunun konusu, düşüncesi, oynama biçimi ve akıcılığı, kontrolü, grafikleri ve animasyonları ile benzersiz bir yapıt. Oyunda tek şikayet edebileceğim şey, oyunun ilk iki bölümündeki bilmece-çözmece olayı oyunun gerisinde kullanılmamış.

Yani büyük bir bölümde tek yaptığınız sadece adam öldürüp ilerlemek. Herhekadar yapımcı firma dışında bir benzerlikleri olmasa da, Another World'deki büyük heyecanı bu oyunda yaşayamadım. Another World'de neredeyse her bölümün kendine ait hareketleri ve müthiş bir çözme bekleyen bölümleri vardı.

Flashback'in mükemmel programlaması ve grafikleriyle Another World'un konusu ve çözüm bekleyen bölümleri birleşseymiş bu sonuçta harika birşey çıkarmış. Herneyse, bahsettiğim bu kusur, devede kulak kalır. Eğer hala bu oyunu almamış, oynamamışsanız, kesinlikle denemelisiniz. Elinizde tam çözümü de oldu artık..

Eh.. Benden tavsiyesi...

CAN YALÇIN

SES		GRAFİK
88	Delphine Software & US GOLD 4 Disket 1 MByte Billboard'da 2. numara	96

GENEL 92

Curse of Enchantia



Oturmuş, kara kara ne oynasak diye düşünüyorduk. Birden gökten altı disket düştü. Daha ne olduğunu anlamadan, oyunun ilk disketi drive'a girmişti bile. Derken disketler birbirini kovalamaya başladı ve biz kendimizi, rüyalar ülkesinde en olmadık bilmecelerle boğuşurken bulduk. İki gün sonra oyun bitmişti ama biz de bitmiştik. Bu kadar emek boşa gitmesin deyip açıklamasını yazmaya karar verdik.



Askılardan kurtulmak kolay oldu. Ama şimdi dışarı nasıl çıkacaksınız ?

Curse of Enchentia adı pek bir şey ifade etmese de, Core Design'ın bu son çalışması, gerçekten görülmeye değer. Özellikle muhteşem HAM modu grafikleriyle dikkati çeken bu oyun, yeni bir türün öncülüğünü yapacağa benziyor, konusu anlaşılmayan fakat grafikleri ve sesleri ile insanı tavlayan ikon adventure. Oyunun bir başka özelliği de hemen hemen hiç yazı kullanılmamış olması. Yani bırakın ingilizce bilmeyi, hiçbir dil bilmesiniz de bu oyunu oynayabilirsiniz. Bunun ne kadar işe yaradığı da tartışılır ama biz şimdilik eleştirileri bir kenara bırakıp oyunun tam çözümüne geçelim.

Oyunun ilk ekranında, bir hücrede ayaklarından duvara başaşağı asılmış bir adam görüyoruz. Tahmin ettiğiniz gibi bu bizim kahramanımız. "HELP" diye bağırınca, hücrenin kapısı açılıyor ve bir gardiyan içeri girip kapa çeneni diye öyle bir haykırıyor ki bu sırada anahtarını düşürüyor. Bu anahtarı alıp, ayaklarınızdaki zincirleri çözün ve dünyaya tekrar düz bakmaya başlayın. Hücreyi biraz incelerseniz, duvarın bir kısmının farklı olduğunu görürsünüz. Burayı itince bulacağınız ataşla, kapıyı açıp dışarıya çıkın. Burada, kapının yanındaki akvaryumu alıp, yürümeye devam edin. Çevrede çeşitli değerli taşlar var. Bunları toplamak veya es geçmek size kalmış. Çünkü puandan başka bir işe yaramıyorlar. bir süre sonra arkanızdan bir yaratık gelecek ve sizi koridorun sonuna doğru itmeye başlayacak. Bu arada, arka planda bulunan zırhlar kafanıza ellerindeki balyozları geçiriyorlar. Biraz devam ettikten sonra, koridorun sonundaki kapıya ulaşıyor, ve dışarıya çıkıyoruz. Çıkmasına çıktık ama ufak bir sorunumuz var. Uğraşıp didinip çıktığımız kapı ne yazık ki boşluğa açılıyor. Bize de sadece düşmek kalıyor. Suya düşer düşmez, moraryoruz. Herneyse, giymek ikonu ile şatodan aldığımız akvaryumu kafamıza geçirip işimize kaldığımız yerden başlayabiliriz. Hemen sağımızda, demir parmaklıklara sıkışmış bir balık var. Bu balığı itme ikonu ile sıkıştığı yerden kurtarıp sola doğru ilerleyin. Önümüze çıkan dükkandaki balığa "HI" deyince, balık bir solucan karşılığında, bize oksijen tüpünü kullanmamıza izin vereceğini anlatıyor. Dükkanın sağında, biraz aşağıda yerde bir delik var. Deliğin yanına gelip göz ikonu ile inceleyin. Ortaya çıkan solucanı alıp balığa verin. Sola doğru ilerlediğinizde, yolumuzu engelleyen elektrikli yılan balıkları göreceksiniz.

Ham modu mükemmel ötesi grafikler ve çizgi film kahramanımız. Bütün bu karmaşa ilginç bilmecelerle dolu. İster bu yazıyı okuyun uğraşmayın. İsterseniz de okumayın uğraşın durun...

Burada az önce kurtardığımız balık size yardımlarınıza karşılık olarak bir istiridye getiriyor. Bunu alıp kaplumbağaya verince, karşıya geçmenize yardım ediyor. Kaplumbağadan iner inmez, hemen elektrikli sopayı alın. Sola ilerlediğinizde, karşıdan köpekbalıkları geliyor. Saldırma ikonu ile elektrikli sopayı kullanın. İyi bir zamanlama ile balıklardan kurtulabilirsiniz. Açılıp kapanan istiridyenin üzerinden kapalıyken atlayıp ilerleyin. Elinizdeki sopayı karşınıza çıkan tıpanın içine sokun.

Evet artık oyunun zor bölümlerine geliyoruz. Geldiğimiz yer, bir yeraltı mağarası. Sudan çıkar çıkmaz ekranın en sağına ilerleyin. Buradaki yosunu alınca, bir sarsıntı oluyor. Büyük taşın solundaki duvarı göz ikonu ile incelerseniz küçük bir düğme görürsünüz. Bu düğmeye basıp açılan boşluktan ilerleyin. Geldiğiniz yer bir hayli geniş. Burada ilk yapmanız gereken, taş toplamak. Üç ayrı büyüklükte taş var. Odalardan birinde devamlı taş kırıp meditasyon yapan bir adam var. Buna her taştan dört adet verince, bize bir yoyo veriyor. Duvardaki resimden hangi taşa ihtiyaç olduğunu anlayabilirsiniz. Odalardan birinde bir monitör buluyoruz. Bu odada ayrıca duvarda bir delik var. Bu deliği göz ikonu ile incelerseniz içinde bir makara olduğunu görürsünüz. Bunu şu anda alamıyorsunuz. Monitörü alıp bu odadan çıkın.

Çıktığınız yerde, üstte soldaki kapının solundaki taşta bir şey parlıyor. Burayı incelerseniz bir para bulursunuz. Başka bir odada ise dört tane delik var. Soldan sağa doğru delikleri göz ikonu ile inceledikçe diğer deliklerden yaratıklar düşecek. En sağdaki deliğin içinde ise bir dal bulacaksınız. Artık büyük bir taşla, bir kalasın olduğu odaya gidin. Önce kalası alın. Birleştirme ikonu ile kaya üzerinde kullanın. Oluşan kaldıracın arkasına geçin ve atma ikonu ile monitörü(?) taşa atın. İşte yukarı çıktık.



Solucan bulup hava tüpünü almaya çalışın



Ne yaparsanız yapın düşmekten kurtulamayacaksınız.

Mıknatısı alıp taşın üzerine atlayın. Şimdi birleştirme ikonu ile mıknatısla yoyoyu birleştirin. Monitörü aldığınız odaya gidip atma ikonu ile ipe bağlı mıknatısı deliğin içine atın. Böylece makarayı aldık. Şimdi çamurdan çıkan yaratığın olduğu yere gelin.

Şimdi sıra tıpayı açmaya geldi



Yeri incelerseniz, iki tane çıkıntıyı görürsünüz. Üstteki çıkıntı ile makarayı, birleştirme ikonu ile bağlayın. Yaratık geçerken ip onu ikiye ayıracak. İpe takılan çamuru alın ve dilek kuyusunun olduğu ekrana gidin. Parayı kuyuya atın. Birden karşımıza ne olduğu belli olmayan bir adam çıkacak. Adam bize üç alternatif veriyor. Para, kadın veya şapka. Burada asıl almak gereken şapka ama isterseniz diğerlerini de seçerek esprileri görebilirsiniz.

Alma ikonu ile şapkayı seçince, şapka yere düşüyor. Bunu alıp düşen taşların olduğu ekrana gelin ve şapkayı giyin. Karşıya geçince bir kuyunun dibine geliyoruz. Burada sadece ipe bağlı bir kova var. Kovaya atlama ikonu ile girin. Duvardaki kabartmalarda, bizim yüzümüzün karşısında çarpı, garip bir yüzün karşısında ise okay işareti var. Yapmanız gereken o yaratığa benzemek. Birleştirme ikonu ile önce çamurla yosunu, sonra oluşan nesne ile dalı kullanıp maskeyi oluşturun ve giyin.

Böylece kuyudan çıktık. Bu ve bir sonraki ekrandaki grafiklerin üstünlüğü hemen dikkatinizi çekecektir. Mükemmel bir animasyonla bizi yukarıya çeken yaratık kuyuya atlıyor. Bir üst ekrana gidin. Buradaki grafik de benim gördüğüm en güzel grafiklerden biri. Köprüye doğru ilerlemeye çalışınca, karşımıza bir hırsız atlıyor. Tam ayvayı yedik derken, ayağı taşa takılıp düşüyor. Kılıcı alıp, saldırma ikonu ile kullanın. Adam bir çeşit büyü ile paraya dönüşüyor. Keseyi alıp yolumuza devam ediyoruz. İşte masallar şehrine geldik. Şehri biraz dolaşıp neyin nerde olduğunu öğrenin. İlk yapmanız gereken şey, Sally See All'a gitmek. Bu medyum fok balığına para verince, size gitmeniz gereken yerleri gösteriyor. Buradan çıkıp büyücüye gidin. Ona para verince, sizi havada uçan bir adaya ışınlayacak.

Adanın en solundan oyuna başlıyorsunuz. İlerleyince, yolu kapayan taşın solunda kayalarda bir girinti var. Oraya girip plastik eldivenleri alın. Taşa fazla yaklaşmadan itip üzerinden atlayın.

Yukarıda bir taş var ve tam siz geçerken tepenize düşüyor. Dikkatli olarak yaklaşıp, yanınıza düşmesini sağlayın. Biraz ilerde karşımıza çıkan uçurumun solundaki duvarda dört tane düğme var. Soldan ilk, soldan ikinci, ve son olarak da soldan dördüncü düğmeye basınca, iki tarafı birbirine bağlayan bir yol ortaya çıkıyor. Karşıya geçerek yerde duran ipi alın. Biraz ileride, elektrik yayan mavi bir yaratık var. Yaratığa fazla yaklaşmadan yanına gidip eldivenleri giyin. Kahramanımız otomatik olarak yaratığı itecek. Hemen sağda yukarıdan paldır küldür taşlar yuvarlanıyor. Biraz bekleyince taşlar kısa bir süre için duruyorlar. Bu sırada hemen sağa ilerleyip duvardaki girintiye girin. Aynı yöntemle bir daha ilerleyip ikinci girintiden yerde duran nesneyi alın. Tepede duran kayanın biraz solunda durduğunuzda, kafanıza devamlı küçük bir taş düşüyor. Biraz önce aldığınız nesneyi giyme ikonu ile kullandığınızda, bu ufak taşı yakalıyorsunuz. Taşı atıp kayayı aşağıya düşürüp karşıya geçin. İlerde bir uçurum daha var. Bunun yanına gelip önce ipi atın, sonra da ipe atlayın. Karşıya geçince, sağ taraftaki duvarı göz ikonu ile inceleyin, duvarda "OPEN SESAME" (Açıl susam açıl) yazıyor. Biraz daha ilerleyerek adanın en sonuna ulaşın. Buradaki yolun sonuna gelerek, "OPEN SESAME" diye bağırın. Böylece kayalar açılarak geçidi ortaya çıkaracaktır. İçeride omzunda bir adam oturan dev bir papağan var. (Hani hep papağanlar insanların omzunda durur ya...) Papağana "HI" deyin. Bize ileride vantilatör ve yangın söndürücüsünün gerekeceğini anlatıp, şehre ışınlıyor. Hemen Sally See All'a gidip nerelere gitmeniz gerektiğini öğrenin. İlk önce büyücüye para verin. Büyücü yaptığı büyüyle kafanızı domuz kafasına çeviriyor. Böylece (ne hikmetse) Sally See All'un solundaki yaratık, geçmenize izin veriyor. Burada ilk önce ağustos böcekleri orkestrasının soluna doğru ilerliyoruz. Karşımıza bir saman yığını çıkacak. Bu yığının tam arkasına geçip bir tutam saman alın. Daha son-

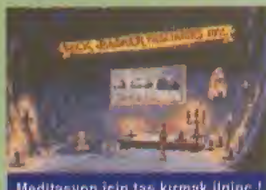


Eğer su dibinde hayatta kalmak istiyorsanız kafanıza akvaryumu geçirin.



Dilek kuyusuna ne atacaksınız, olmayan paralarınızı mı ?

ra orkestranın karşısındaki açıklıktan içeri girin. Burada sağa ilerleyip sokma ikonu ile yolumuzu engelleyen burunun içine samanı sokun. Burun hapşırıp yolumuzdan çekilecek. Gördüğünüz yığınların tam arkalarında durarak, kalemi, pulu ve çorabı alın. Daha sonra, merdivenlerden aşağıya inip, oradaki yığından uzaktan kumandayı alıp üst ekrana geçin. Esrarlı gemi Mary Celeste karşınızda. Giriş kapısındaki robotu şimdilik bir kenara bırakıp sola ilerleyin. Oradaki yığından da kaseti alıp daha sola ilerleyince kayalardan aşağıya düşüyoruz. Yine saman yığınına geldik. Mektup yığınının sağında, yerde küçük bir mektup duruyor. Bunu alıp birleştirme ikonu ile pulla birleştirin. Daha sonra mektubu sokma ikonu ile mektup kutusuna atın. Biraz daha sola doğru ilerleyince, lavların içine giriyoruz. Buradan yerdeki tepsiyi alıp geri dönün. Kaseti, orkestranın önündeki makinenin içine sokun. Daha sonra da uzaktan kumandayı itme ikonu ile



Meditasyon için taş kırmak ilginç !

çalıştırın. Artık kasetimiz doldu. Hemen makinenin sağındaki açıklıktan içeri girip doldurduğunuz kaseti omuzunda teyp ile bekleyen adama verin. Daha önce attığınız mektup eline geçmişse size bir kart verecektir. Mağaranın kapısı açıldığına göre artık içeri girebiliriz. Mağaraya girince help diye bağırın. Yanıkdan duvar yıkılacak. Çıkan açıklıktan içi sıvı dolu şişeyi alın. Buradan yine orkestranın olduğu ekrana gelin. Bu ekranda en sağda bir manyetik kart girişi var. Buraya kartı sokun. Haydaa oyun iyice uçtu. Bu sefer de bir bulutun üzerine düşüyorsunuz. Bulutun en solunda bir kese duruyor. Ne var ki sola doğru ilerleyince rüzgar sizi sağa, sağa doğru ilerleyince de sola doğru itiyor. Burada bir sağa bir sola hareket ederek kaseye iyice yaklaşın ve alın. Sonra da aşağıya düşün. Gene orkestranın olduğu yerdeyiz. Artık şu sinir bozucu robotun hesabını görebiliriz. Robotun sağında bir para yığını var. Birleştirme ikonu kullanarak, para ile çorabı doldurun. Saldırma ikonunu kullanarak, para dolu çorap ile robota saldırın ve içeri girin. Solda iki tane kalas var. Bunlardan birini alın, itme ikonu ile kalası bırakın. Bırakmanız gereken yeri tarif etmek biraz zor. Kalası, iki kıyının birbirine en yakın olduğu noktanın biraz soluna bırakmalısınız. Kahramanımız, kalası ekrana paralel olarak yere koyacak. Diğer kalası da alıp, yerde duran kalasın tam ortasına aynı yöntemle bırakın. İşte size köprü. Karşıya geçip, ilerleyin oradan kağıdı bulup dışarıya çıkın. Şimdi oyunun en uçuk yerine geldik. Her şey tamam da, buradan nasıl çıkacağız? Şimdi kaseti aldığımız yığınla, geminin arasındaki yoldan ileri gidin. Buradan mağaraya doğru ilerleyince, havadan bir kapı düşecek ve açılacak. İçeriye girince, yerde kocaman bir elektrik devresi görüyoruz. Atma ikonu ile, içi sıvı dolu şişeyi duvara döküp, itme ikonu ile kağıdı kullanarak duvarı siliyoruz. Ortaya çıkan düğmeye basın. Böylece demir parmaklık kalktı. Şimdi devrenin yanına gelip, önce buluttan aldığımız keseyi sonra da tepsiyi atın. Karşıya geçince, çıkış kapısının önünde duran vantilatörü alıp, ataşla daha önce yaptığınız gibi kapıyı açın ve çıkın.

Şehre dönünce, havuzlu ekrandan sağa sapın ve kostüm dükkanına girin. Adama para verince, elinde bir elbise beliriyor. Elbiseyi alıp adamın arkasındaki kapıdan girin ve elbiseyi giyin. Elbise üstümüze uymayınca kahramanımız otomatik olarak çıkarıp askıya asıyor. Bu da bir mekanizmayı çalıştırıyor ve kışa açılan kapı açılıyor. Kapıdan girer girmez kendimizi Iceland'de buluyoruz. Burası çok geniş bir yer. Hemen ekrandaki kalası alın ve en sola gidin. Yine mükemmel bir grafik var karşımızda. Yerdeki ayak izlerinden de anlaşılabileceği gibi, alta doğru ilerleyebiliyoruz.



Burun yolu tıkamış ! Hapşırtın yeter.

Burada sağa doğru ilerleyince, buzdaki delikten bıkıp usanmadan zıplayıp duran bir balık görüyoruz. Deliğin yanına gidip alma ikonu ile kalası deliğin üzerine koyup balığı yakalın. Sağa dosdoğru ilerleyin. Bir eskimo ile karşılaşacaksınız. Ne yazık ki adam yanına yaklaşır yaklaşmaz bayılıyor. Gene bir ekran aşağıya gidin. Burada donmuş bir yaratık ile göllerden birinin solunda bir sprey var. Spreyi alıp giyme ikonu ile üzerinize sıkın ve eskimo'nun yanına gidin. Bu sefer (kokumuzu sevmiş olacak ki) bayılmayacak. Ona balığı verince, karşılık olarak size oltasını verecek. Oltayı alıp, donmuş yaratığın yanına gidin. Oltayı saldırma ikonunu kırıp yakın. Yaratığı tutan buzlar eriyecek. Ateşi yaktığınız yeri göz ikonu ile incelerseniz, bir taş bulacaksınız. Bu taşı alıp bir ekran aşağıya inin. Burada da garip mavi bir yaratık var. Yaratığın yanına yaklaşınca, elindeki küçük yaratığı mideye indiriyor. Şimdilik onu bir kenara bırakıp, daha sağda bulunan deniz ayısının yanına gidin ve ona "HI" deyin. O da size karşılık vere-

ALIMA
Alma işlemi yapar

BAKMA
Yakından incelemek için

SALDIRMA
Karşımızdakine saldırmak için

DİSK İŞLEMLERİ
Kayıt ve yüklemek için

RAPOR
Son durumumuza bakmak için

TAŞIDIKLARIMIZ
Yanımızdaki eşyalar.

KULLANMA
Elimizdekileri kullanmak için.

KONUŞMA
Başkaları ile konuşmak için

ATLAMA
Birşeyin üstünden atlamak için

SES
Ses efektleri

Oyun sırasında sadece bu tip ikonları kullanabiliyoruz.



Saldırgana dikkat edin !

cektir. Şimdi bir ekran yukarıya çıkın ve biraz soldan tekrar aşağıya inin. Bu sefer, mavi yaratığın solunda kartopları göreceksiniz. Bunları alıp yaratığa atın ve küçük yaratığı kurtarın. Buradan ayak izlerinin olduğu ekrana gidin. Bizim deniz ayısı burada horlaya horlaya uyuyor. Onun üzerinden karşı tarafa geçin ve "HELP" diye bağırın. Az önce kurtardığınız yaratık buzu kesip size yol gösterecektir. Geldiğimiz yerde bir göl var. Sandala atlayıp karşıya geçmeye çalışınca, sandal ortalarda bir yerlerde birşeylere takılıp batıyor, kahramanımız da yüzerek geriye dönüyor. Mükemmel bir animasyona hazırsanız, taşı göle atın. Bir ejderha çıkacak ve sırtında sizi buzdan bir şatoya taşıyacak. Burada ekrandan penguenler geçiyor. En küçük olanı takılıp takılıp düşüyor ve hep arkada kalıyor. Bizde bu mantıkla, kapının sağında bulunan buz sarkıtlarını itiyoruz. Önce üç kere soldan ikinciyi, sonra soldan üçüncüyü, soldan ilk sarkıtı ve son olarak soldan dördüncüyü. Açılan kapıdan girin ve geldiğiniz yerde duvara dayalı duran sopayı alın. Masanın üzerindeki zarları alıp attığınız zaman, içerideki koridorun kenarlarında kapılar açılıyor. Burada toplam altı kapıyı açmalısınız. Odalardan birinde buzdan bir sarkıt var. Bunun altına gelip saldırma ikonu ile sopayı kullanın. Kırılıp düşen buz parçasını alın. Tabancayı da aynı şekilde almalısınız. Tabancayı, koridorun en başında bulunan mekanizmanın sol tarafındaki kılıfa sokunca, diğer taraftaki kap alçalacak. Buradan da ayna parçasını ve yağı alın. Diğer odalardan da buzdan zarı, megafonu, krikoyu ve büyüteci alın. Eğer her şeyi almışsanız elinizden sopa yok olacak ve koridorun sonundaki pencerenin yanında bir düdük çıkacak. Düdüğü alıp birleştirme ikonu ile megafonla birleştirin. Şimdi de saldırma ikonu ile megafonu çalın. Sesten cam parçalanacak. Atlama ikonu ile pencereden atlayın. Geldiğiniz odada geçmeniz gereken kapının önünde bir lazer ışını var. Birleştirme ikonu kullanarak sırasıyla yerdeki deliklerden sağ üsttekiyle büyüteci, sol üstteki ile buzdan zarı, sol alttaki ile buz parçasını ve son olarak sağ alttaki ile kırık ayna parçasını birleştirin. Böylece lazer patlayacak. Sokma ikonu kullanarak, kriko ile kapıyı açın. Burada bir büyücü bize devamlı büyü atıyor. Atlama ikonu ve iyi bir zamanlama ile üstteki koltuğa oturun. Buradan bomboş bir odaya geleceksiniz. İlerlediğinizde kocaman bir el gelip sizi kıskıvrak yakalayacak. Giyme ikonu ile yağı üstünüze dökün ve ilerleyin. Burada bir sürü odadan geçeceksiniz. Odalardan birinde bir kibrit kutusu var. En sonunda papağanın istediği ikinci obje olan yangın söndürücüsüne ulaştınız. Ama kocaman bir dev onu koruyor. Geldik oyunun en güzel bilmecesine. Elinizde kibrit var diye hemen yaratığa atlamayın. Çünkü herşey göründüğü kadar kolay değil. Önce ekranın ortasındaki sütunun sol tarafına gelin. Biraz bekleyince dev sizi göremeyip uyuyor. Hemen devin sol ayağına kibriti sokun ve kibrit kutusu ile saldırın. İşte dev de gitti. Yangın söndürücüyü alınca, tekrar şehre ışınlanıyoruz.

Şehre dönünce, büyücüye para verin. Bu sefer gözümüzü bir mezarın içinde açıyoruz. Kemiği alıp, saldırma ikonunu kullanarak mezarın yanında bir delik açın. Mükemmel ötesi grafikleriyle mezarlığa çıktık. Burada sağa gidince bir Drakula çıkıp sizi öldürüyor. Yapmanız gereken şey mezardan çıkınca hafif sağa gitmek, Drakula çıkınca hemen sola, üstteki mezarın tam önüne gitmek. Drakula mezardan içeri düşüyor. Alttaki mezarın üstünden küreği alın. Drakula'ya arkadan yaklaşıp kürekle saldırın. Sağa doğru ilerleyip Drakula'nın ayağına mezar taşını itin. Burada hemen sağdaki haçın arkasından, yerden zili alın. Küreği aldığınız mezarın orada sarımsaklı ekmek çıkmış olmalı. Onu alıp Drakula'nın önüne gelin ve ekmeği yiyin. Oradaki ağacın sağında yerde haç duruyor. Haçı alıp Drakula'ya tekrar saldırın. İlerlediğinizde yerde bir tepsi bulacaksınız. En sağdaki çıkış kapısının solunda ise elektrik süpürgesi duruyor. Drakulanın bu sefer arkasına geçip, zil ile saldırın. Arkadaşlar biz ne yaptık? Drakulaların da bir gururu vardır. Bakın adamcağız tası tarağı toplayıp çekip gidiyor. Artık mezarlıktan çıkabilirsiniz. Ormana gelince hemen üst ekrana geçin. İşte Enchantia karşınızda. Kapıyı iterek açın ve Enchantia'ya girin. Sol tarafa ilerleyince, çalışma odasına geleceksiniz. Burada pencerenin altındaki oyuktan yüzüğü alın ve kütüphanede sol taraftaki girintinin içindeki kitabı itin. Yine bir gizli geçit ortaya çıkıyor. Hemen açılan aralıktan içeriye girin. İşte bütün bunları çekmemize neden olan cadı karşınızda. Cadı çeşitli şekillerde bizi öldürmeye çalışacak. İlk önce üzerimize bir hortlak yolluyor. Elektrik süpürgesi ile saldırıp hortlaktan kurtulun. Daha sonra cadı büyü ile ateş yakıyor. Ateşler yanmaya başladığı anda yangın södürücüsünü itme ikonu ile çalıştırın. Son olarak cadı üzerimize garip bir büyü atıyor. İyi bir zamanlama ile büyü tam üzerinize gelirken, vantilatör ile saldırarak, büyüyü cadıya yansıtın. Birleştirme ikonunu kullanarak, cadının parmağına yüzüğü takıp oyunu bitirin.



Sonunda şehire geldiniz.

En sonunda bu koca oyunun sonuna geldik. Ne yazık ki oyunun sonunda bunca çektiklerinize değecek bir son ekran yok. Oyun, sadece HAM modu grafikleri ve çizgi film kalitesindeki animasyonlarıyla bile alınmaya değer. Ne var ki sadece ikonlar ve şekillerle derdinizi anlatmak zorunda olmanız ve konunun tam olarak yerine oturmamış olması oynanabilirliği oldukça düşürüyor. Ayrıca oyundaki bazı eşyaların da ne olduğunu yorumlamak da size kalıyor. Bazı bilmeceleri çözmek için müneccim olmak lazım. Durum böyle olunca, oyunun amacını anlamak ancak bitirince mümkün oluyor. Ama yine de siz bu oyunu alın. Hiç pişman olmayacaksınız.

DENİZ ÇOPUR & MURAT BAYRAKTAR

SES		GRAFİK
85	CORE DESIGN 6 DISK 1 MByte Billboard'da 2 numara	95

GENEL 90

DUYDUNUZMU?

MAKİNE DİLİ AYRICALIKTIR.

Bu ayrıcalığı artık siz de yaşayabilirsiniz.
Hem de tamamen orijinal ve Türkçe.
Size bu imkanı Türkiye'de sadece SULTAN Soft sunar.

SİZCE ŞU ANA KADAR ALDIĞINIZ ORİJİNAL TÜRKÇE OYUNLAR AMİGANIZA YAKIŞIYOR MU ?

Eğer cevabınız hayır ise İşte Amiga'nıza göre birbirinden güzel üç oyun:

- ★ TÜRKİYE EKSPRES
- ★ PARANIN KOKUSU
- ★ STRESS

Oyunlarımız %100 makina kodu ile yazılmış olup, tüm Amigalarda sorunsuz çalışmaktadır (A500+ dahil).

AYRICALIĞI KAÇIRMAYIN, OYUNLARIMIZI SİZE EN YAKIN BİLGİSAYARCINIZDAN İSTEYİN.

Sultan

Genel Dağatım: SAYIM TİCARET
Ahmet Vefikpaşa Caddesi No:59
Odabaşı - Çapa - İSTANBUL
Tel: 589 26 18
Fax: 530 07 19



TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLMEKTEDİR.



GOBLIINS 2



Dikkatli olun ! Gobliins 2 çok tehlikeli. Hiçbir oyun keçilerinizi daha iyi kaçıramaz.



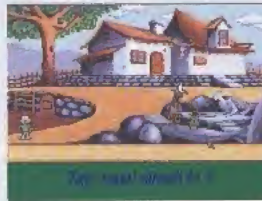
(*bu sefer sadece 2 tane i var*), tahmin edebileceğiniz gibi, büyük sükse yapmış **Gobliins** oyununun ikincisi. **Fingus** ve **Winkle** adlı iki şirin cin, Kral **Angoulafre** tarafından, sevgili (*fakat biraz aptal*) oğlu Prens **Buffoon**'u kurtarmak üzere görevlendirilmişler. Prens, **Amoniak** adlı bir iblisin elinde hapis. Onu kurtarmak ise sadece sizin tarafınızdan başarılabilecek zorlu bir görev.



Bunu başarmak üzere görevlendirilmiş olan iki cinden biri (*Fingus*) akıllı ve becerikli, öteki ise kuvvetli. Yani birbirlerini çok iyi tamamlıyorlar. Bu yüzden oyun boyunca yapılacak işleri çok iyi bir şekilde paylaştırmanız şart. Mesela köyde, kapının yanında duran düğmeyi **Winkle**'a gösterirseniz, sadece bakıp kafasını kaşıyor.

Ancak **Fingus** bu düğmeye basılması gerektiğini hemen kavrıyor. Kafası zehir gibi çalışıyor keratanın.

Oyuna başlar başlamaz, bir şey farkediyorsunuz: oyun ilkine göre çok daha zor. **Gobliins**'de her odayı ayrı ayrı çözerek ilerlemeniz gerekiyordu. Bu oyunda ise tüm ekranlar (*ve tabii ki bilmeceler*) iç içe. Yani ortalığı çok daha fazla araştırmanız, olayı çok daha iyi anlamanız gerekmekte...



Oyuna başladıktan sonra uzuuun bir süre hiç bir şeyi başaramıyorsunuz. Ne yaşlı adamların istediğini yerine getirebiliyor, ne de onlara ait olan şişeye el koyabiliyorsunuz. Sol taraftaki tavuğa bakmaya çalışınca da ya elinizi ısırttırıyorsunuz, ya da tavuğun boğazını sıkıyorsunuz. Bunun en büyük sebeplerinden biri de, ilkinin aksine, **Gobliins 2**'de tek işi yaparken bile iki cini ortaklaşa kullanmanızın gerekliliği. Mesela, yaşlı adamlarla konuştuğunuzda, onları güldürmeniz gerektiğini anlıyorsunuz ve bu adamlar sadece **Winkle** (*aptal olan*) köyün tek salam sahibi olan adamdan salam çalmaya çalışırken dayak yediğinde gülüyorlar. **Winkle** tokadı yiyip uçmaya başladığında, **Fingus**'u sinsice yaşlı adamların arkasından dolaştırıp, şişeyi almaya çalışırsanız, gülmekle meşgul olan adamlar sizi farketmiyorlar (*hemen sevinmeyin, tam çözüm verecek değilim*).



Bu sayede olaylar zincirinin ilk halkasını nasıl açacağınızı öğrendiniz. Oyunun kalanını çözmek size kalmış. Ama gene de size bir kaç amacı söylemek istiyorum. Birincisi, büyücünün sizinle görüşmesini sağlamak için evinin dışında yaramaz bir çocuk gibi davranmalı, dama çıkmalı, pencerelerden bakmalı, gerekirse bacadan içeri atlamalısınız. Unutmayın, yeterince ısrarcı davranırsanız ya dayak yersiniz ya da istediğiniz şeyi yaparlar. İkincisi, horul horul uyuyan bir devi uyandırmak için en iyi yolun mis gibi kızarmış yumurta kokusu olduğunu asla unutmayın. Üçüncüsü, elinizi ısırıp duran birinin boğazını sıkıyorlarsa, fırsattan istifade, kafasına vurun. Bu asla korkaklık değildir. Hayatta fırsatları değerlendirmelisiniz.

Bu oyunu cazip hale getiren şey, hemen hemen her hareketinizde bir espriyle karşılaşmanız. Yapmak istediğiniz şeyi başarsanız da, başaramasanız da bir taraflara sıkıştırılmış bir iki kahkaha mutlaka bulunuyor. Bunun yanında hem son derece kaliteli grafikler, hem de inanılmaz derecede komik tiplemeler sayesinde oyunun kalitesi artmış.

Ama bunların yanında oyunun yükleme işlemlerinin insanı gereksiz yere uğraştırdığını da söylemeden geçemem (gül ve diken). Fakat yine de, bana sorarsanız kesinlikle kaçırılmaması gereken bir oyun.

BARIŞ OKAN



Kolaysa bunu birde dev'e yapmayı deneyin !

SES		GRAFİK
82	Coktel Vision 2 Disk 1 MByte Billboard'da 5 numarada	75

GENEL 88

SABRE TEAM

STRATEGY

Bir an kendimi eski C64'te Airborne Ranger oynuyor zannettim. Tabii Sabre Team oyunun aynısı değil. Zaten o oyun C64'ün eksiksiz oyunlarından biriydi. Oysa Sabre Team'in bazı zayıflıkları var. Yine de kaliteli. En iyi özelliği de hem Kickstart 1.3 hem de 2.0'da çalışabilmesi. En azından bendeki versiyonu öyle.

Şunu tavsiye etmeme izin verin; oyuna başlamadan önce en sevdiğiniz romanı veya okunacak herhangi bir şeyi yanınıza alın. Bunun yanında bilimum yiyecek içecek, ıvır zıvır ne varsa hazırda bulundurun. Çünkü oyun süresince bu gibi şeyler bilgisayarınızın hamlesini beklerken vakit doldurmaya yarayacaktır. Kilo almak için bire bir. Ben bu oyunu oynarken iki kilo filan almışımdır. Bir de aklıma gelmişken bazıları rivayet eder ki bu oyun iki tane sürücü gerektiriyor diye. Ben böyle bir problemle karşılaşmadım. Çünkü benim iki sürücüm var! Şaka tek sürücüden oynadım ve performanstan memnunum.

Oyun ekranı 3 boyutlu tasarlanmış ve ikonlar için yeterince yer ayırılmış. Bu sayede görüş ve oynama rahatlığı sağlanmış.

Gelelim oyunun konusuna. Çeşitli görevlerin başarılması üzerine kurulmuş senaryolar oyunun çatısını oluşturuyor. Sekiz kişilik bir ekibiniz var. Fakat görevlere sadece dört kişi seçebiliyorsunuz. İlk göreviniz siyasi bir gurubun militanlarının kaçırdığı ve rehine olarak tuttuğu politikacıları kurtarmak. Görevin başarılı sayılabilmesi için en az üç rehineyi kurtarmanız gerekli. Diğer görevleri sormayın çünkü onlar Sabre Team Data disketleri olarak piyasaya çıkacakmış. Bu ilk görevin de sakın kolay bir şey olduğunu sanmayın. Ben epeydir uğraşıyorum hala tam anlamıyla başarılı olamadım. Ne kadar iyi dövüşürsem dövüşeyim rehineleri son anda öldürüyorlar. Gidip bir özel timden ders alacağım.

Oyunun kontrolleri klasik strateji kontrolları gibi. Sıranız geldiğinde hareketlerinizi planlayıp yürürlüğe koyuyorsunuz. Sıranız bittiğinde, işte oyunun en zayıf kısmı bilgisayarın ve rehinelerin hareketlerini bitirmesini bekliyorsunuz. Bu kısım tıkınma kısmı. Ayrıca kültürünüze de bazı şeyler ekleyebilirsiniz. Hatta hatırlarım yıl 1932; Sicilya, C64'te The Double diye şimdiye kadar oynadığım tüm zamanların en iyi futbol menajerliği oyunu vardı, o da böyleydi. Maç sonuçlarını almak yaklaşık yarım saat sürüyordu ve liseyi o oyun sayesinde bitirdim. Hep maç sonucunu beklerken sonraki günün yazılılarına çalışırdım. Bu oyunda da bilgisayarı beklerken yazılılara çalışırsanız çok rahat edersiniz. Bir taşla iki kuş diyebilirim.



Adamların seçiminden sonra silah ve mühimmat seçmeniz gerekiyor. Bunu için ekranın solunda bulunan silahlardan istediğinizin üzerine gelip sağ tuşa basın. Daha sonra ekranın altında çıkan silah resmine sağ tuşla basın. Daha sonra silahın özelliklerine bakıp mühimmat ve diğer şeyler için aynı yöntemi uygulayın. Diğer dört adam için de aynı şeyleri yaptıktan sonra artık oyuna başlayabilirsiniz. Burada dikkat edeceğiniz nokta, adamlarınızı fazla yüklememeniz. Eğer adamlar fazla yüklenirse hareket kaabiliyetleri kayboluyor. Böylece düşmanı gördüğünüzde ateş edip vurma şansınız azalıyor. Haydi, ne duruyorsunuz? Yüklenin silahları, gösterin gücünüzü. Sizin asıl göreviniz iyilerin kazandığını kanıtlamak.

Oyunun altındaki kontrol tablosu sırasıyla şu işlemler görüyor.

A : Ekibin diğer elemanlarına kontrol sırasının geçmesini sağlıyor. Tüm elemanların hareket puanları bitinceye değin burayı kullanabilirsiniz. Adamları illa aynı sırada kullanmanız gerekmez.

B : Seçilen adamların o anki durumlarını gösterir. Özelikle işinize yarayacak bir ikon değildir.

C : Plan yapacağınız haritayı gösterir. Haritaya yalnız bir defa bakın ve planınızı yapın. Çok lazım olmadıkça da haritayla haşır neşir olmayın. Karakterlerinizin hareket puanlarını götürür.

D : Elinizde bulunan eşyaları veya silahları yere bırakmaya yarar. Fazla gelen ağırlıkları bırakmanız yararınıza olacaktır.

E : Ölülerin üzerinde bulunan veya deği-



şik yerlerde karşınıza çıkan eşyaları yerden almanıza yarar.

F : Sessizce ve görünmeden hareket etmeye yarar. Fakat hareket puanlarınızdan ekstra bir puan götürür.

G : Kapalı olan kapıları açmaya yarar.

H : Silahları seçmenize yarayan bölümdür. Eğer adamınız birden fazla silah taşıyorsa bu bölüme girip istediğiniz silahın üzerine gelip mouse tuşuna basmanız yeterlidir.

I : El bombasını atmanız için önce pimini çekmeniz gerekir. Bunu herhalde herkes bilir. İşte bu bölüm de bu iş için ayrılmış.

J : Silahınıza mermi sürmek için kullanın.

K : Pimi çekilen el bombasını eh artık atın diye yapmışlar. Niye pimi çekmek için ayrı atmak için ayrı ikonlar hazırlamışlar anlamadım açıkçası. Her halde başka ikonlar akıllarına gelmemiş.

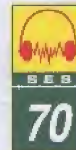
L : Nişan alarak ateş ikonu. Vuruş yüzdesini arttırmak için önce nişan almanız gerekli tabii ki bunun bedeli hareket puanınızın daha fazla gitmesi.

M : Nişan almadan ateş. Vuruş yüzdesi az fakat nispeten daha az hareket puanı götürür. Çok acil durumlarda özellikle makinalı tüfek ateşi için kullanabilirsiniz.

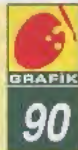
N : Bütün hareket puanlarınız bittiğinde diğer tur'a geçmenizi sağlar.

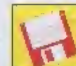
Benden bu kadar. Eğer yeterli sabrınız varsa. Eğer yeterli yiyecek ve içecek stoğunuz varsa bu mükemmel oyunu kaçırmayın. Tek eksiği olan hız problemini de görmezden gelin. Bilgisayar oynarken sol mouse tuşuna basarsanız bilgisayarın aldığı vakti biraz daha kısaltabilirsiniz. Bu da benden size tavsiye .....

BARIŞ OKAN

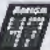


KRISALIS
2 Disket
1 MByte
Billboard'da
4 numara





GENEL 80

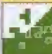


Billboard

Billboard, yıllardır en beğenilen müziklerin sıralamasının yapıldığı listelerdir. Biz de "Amiga oyunları için bir BILLBOARD'umuz ola!" dedik ve işe koyulduk.
Ve işte bütün oyunların **TÜM ZAMANLARIN EN İYİLERİ** şeklinde değerlendirildiği ve ondört ayrı kategoriye sokulduğu "BILLBOARD". ***Memlekete hayırlı olsun.***

Şimdiye kadar Amiga'da çıkmış tüm oyunlardan en beğendiğiniz ilk yirmi tanesini, beğeni sırasına göre, tür gözetmeksizin yazın. Adınızı, adresinizi, yaşınızı ve bilgisayarınızın modelini ekleyerek **AMIGA Dergisi PK:41 81311 Bahariye / İstanbul** adresine postalayın. Niye mi? Çünkü oylamalarınız sonucunda Türkiye'nin **EN İYİ 50** oyunu seçilecek ve bu listeye en yakın sıralamayı yapan üç kişiye altı ay boyunca bedava ***AMIGA Dergisi*** göndereceğiz.

PUZZLE & QUIZ



1- Super Tetris
2- Push Over
3- Troddlers
4- Wizkid
5- Goblins 2
6- Lemmings + data diskleri
7- Humans
8- Dyna Blaster
9- Klax
10- Goblins

RACING



1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- Lotus Turbo Challenge II
4- N. Mansell's World Champ.
5- Jaguar XJ
6- Road Rash 220
7- Super Cars 2
8- Stunt Car Racer
9- Vroom
10- Team Suzuki

ADVENTURE



1- Monkey Island II
2- Curse of Enchantia
3- Ween - The Prophecy
4- The Legend of Kyrandia
5- Lure of Temptress
6- Secret of Monkey Island
7- Indiana Jones & Last Crus.
8- Heart of China
9- Bat II
10- Willy Beamish

BEAT'EM UP



1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- International Karate
5- Panza Kick Boxing
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Warriors

FLIGHT SIMULATION



1- A320 Airbus
2- Air Support
3- Shuttle
4- Flight of the Intruder
5- F-19 Stealth Fighter
6- A-10 Tank Kiler
7- Red Baron
8- Birds of Prey
9- Flight Simulator 2
10- F-15 Strike Eagle II

ARCADE ADVENTURE



1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Indi. Jones Fate of Atlantis
6- Mercenary III
7- Sword of Honour
8- Heimdall
9- Guy Spy
10- Moonstone

BAT & BALL



1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II-Revenge of DOH
3- Shuffle Puck Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Titan
8- Ballistix
9- Krypton Egg
10- Lords of War

ROLE PLAYING



1- Might & Magic III
2- Paladin II
3- Eye of the Beholder II
4- Ishar
5- Eye of the Beholder
6- Pools of Darkness
7- D. M. - Chaos Strikes Back
8- Ultima VI
9- Black Crypt
10- Ultima V

ARCADE STRATEGY



1- Elite ve Elite II
2- Armour Geddon
3- Flames of freedom
4- Starglider II
5- The killing Cloud
6- Dragon's Breath
7- Pirates
8- Exodus
9- Millenium 2.2
10- Robin Hood

LAND & SEA SIMULATION



1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Sim.
10- Red Storm Rising

PLATFORM



1- Zool
2- Premiere
3- Parasol Stars
4- Fuzzball
5- Silly Putty
6- Top Banana
7- Cool Croc Twins
8- Risky Woods
9- Ugh!
10- Rick Dangerous 1+2

STRATEGY



1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- Sim Earth
4- Sabre Team
5- Perfect General
6- Mega'lo Mania
7- Populous II
8- Global Effect
9- SimCity + Terrain Editor
10- Dreadnoughts

SHOOT'EM UP



1- Project X
2- Xenon II - Megablast
3- SWIV
4- Turrican 2
5- Turrican
6- Silk Worm
7- Simulcra
8- R-Type
9- Bonanza Brothers
10- Alcatraz

SPORT SIMULATION



1- Kick Off II + data diskleri
2- Jimmy White's Snooker
3- Speedball 2
4- Pro Tennis Tour
5- PGA Tour Golf + data diski
6- Espania '92
7- Microprose Golf
8- California Games II
9- The Manager
10- Links

BONUS MAIL MARKET

- Türkiye'de 24 SAAT SİPARİŞ HATTI olan posta alışveriş sistemi sadece **BONUS MAIL MARKET**'te vardır. BONUS sadece garantili ve güvenilir ürünleri hizmetinize sunar. **BONUS ÖZEL** damgasını taşıyan tüm ürünler sadece ve sadece **BONUS MAIL MARKET**'te bulunur. Unutmayın, bu ürünlerin hiçbirini herhangi bir mağazadan edinemezsiniz.
- Siparişinizi vermek için 24 SAAT SİPARİŞ HATTI'mızı arayın.
- **Fiyatlara KDV, Posta ve Paketleme ücreti dahildir.** APS için ayrıca ücret alınır.
- Dolar ile belirtilen fiyatlarda GARANTİ BANKASI TRANSFER KURU esas alınır.
- Fiyatlar bir aylık süre içinde değişebilir.

KARTUŞ		
ACTION REPLAY MK III	$	171.-
Multi Ice III PLUS	$	136.-

MOUSE		
OPTO MEKANİK	$	36.-
OPTİK	$	85.-
KABLOSUZ (INFRARED)	$	130.-
TRACKBALL	$	102.-
TRACKBALL CRYSTAL	$	109.-

JOYSTICK	
QS-COBRA	83.000.- TL
QS-II TURBO	76.000.- TL
QS-II PLUS	72.000.- TL
DCOM D-1224 (Micro)	96.000.- TL
DCOM E-200 B (Karbon)	104.000.- TL
QS-PYTHON	153.000.- TL

DİSK SÜRÜCÜ		
3.5" External	$	144.-
ALFA DATA 3.5" External	$	161.-
5.25" External	$	172.-

DİSKET KUTUSU	
3.5" 40'lık	57.000.- TL
3.5" 80'lik	74.000.- TL
3.5" 120'lik	105.000.- TL
5.25" 100'lük	75.000.- TL

RAM		
.5 MB	$	35.-
1 MB	$	111.-
1.5 MB	$	134.-
2 MB	$	159.-
1 MB PLUS RAM	$	100.-
ICD		
AdRAM 540 Boş	$	217.-
AdRAM 540 2MB	$	332.-
AdRAM 540 4MB	$	447.-
AdRAM 560 2MB	$	345.-
ALFA DATA		
.5 MB	$	58.-
1 MB PLUS RAM	$	97.-
2 MB / Boş	$	98.-
2 MB / .5 MB	$	132.-
2 MB / 2MB	$	264.-
CPU BOARD/ 1MB ÇİP RAM	$	29.-

VIDEO		
OPAL VISION 24 Bit Video + OPAL PAINT+PRESENTS+HOTKEY + 24 Bit Karate Oyunu	$	1430.-
BTR 90 Kumandalı TV Reciever	$	165.-

BOOTER		
Anahtarlı Booter	$	17.-
Elektronik Booter	$	22.-
ALFA DATA Booter	$	29.-

KICKSTART		
Kickstart 1.3 Rom	$	57.-
Kickstart 2.0 Rom	$	100.-
ALFA DATA Kickstart Switch	$	29.-

AKSESUAR	
Mouse Pad (Bezli)	25.000.- TL
Mouse Pad (Sert)	40.000.- TL
AMIGA 500 Toz Örtüsü	34.000.- TL
1084 Monitör Toz Örtüsü	46.000.- TL
Copy Holder (Monitör Monte)	38.000.- TL
Copy Holder (Masa Üstü)	84.000.- TL
Yazıcı Standı (80-132 Kolon)	64.000.- TL
Yazıcı Standı (Arkalıklı 80-132)	112.000.- TL
İpek Ekran Filtresi	84.000.- TL
Topraklı İpek Ekran Filtresi	135.000.- TL
Cam Ekran Filtresi (Ultra X)	215.000.- TL
Topraklı Cam Ekran Filtresi	230.000.- TL

GENEL	
Virus Dedektörü	127.000.- TL

Amiga ve PC programları için arayınız.

Orijinal

ACTION REPLAY MK III

ile daha çok enerji, daha çok hak ve daha uzun oyunlar.

- Hafızadaki tüm programı diskete kayıt
- Trainer modlarıyla sonsuza kadar oyun
- Gelişmiş sprite editörü
- Virüs kontrolü
- Burst Nibbler kopya programı
- Resim ve müzikleri kaydetme
- Pal veya NTSC seçimi
- Yavaş çekim ile yavaş oyun oynama
- Programlanabilir joystick modu
- Debugger ile Demo, Intro ve her çeşit makina dili programını edit edebilme
- Diskcoder ile disketleri şifreleme
- Ve yüzlerce yeni işlem



OPAL VISION *24 BIT GRAFİK VE VIDEO SİSTEMİ*

+OPAL PAINT+OPAL PRESENTS+OPAL HOTKEY+KING OF KARATE
Bu paket sadece Amiga 1500, 2000, 3000 ve 4000 sahipleri içindir!



BONUS
AMIGA PAKETLERİ

A500 PLUS + 1084S RENKLİ MONİTÖR + PYTHON JOYSTICK **8.880.000.- TL**
A500 PLUS + A520 TV MODÜLATÖR + PYTHON JOYSTICK **5.380.000.- TL**
A600 + A1084S RENKLİ MONİTÖR + PYTHON JOYSTICK **9.595.000.- TL**
A600 + PYTHON JOYSTICK **5.575.000.- TL**

UNUTMAYIN!
Fiyatların Hepsine K.D.V. . P ve P Dahil! Evinize Teslim !

24 SAAT SİPARİŞ HATTI 9-1-414 24 37 **24 SAAT SİPARİŞ HATTI**